

**JOSÉ ARTHUR DE PONTES**

**A INFLUÊNCIA DO CINEMA NORTE-AMERICANO  
NO CINEMA BRASILEIRO ATRAVÉS DA  
JORNADA DO HERÓI**

**Orientadores: professor Dr. Paulo Renato da Silva Gil Viveiros e professor  
Dr. Gonçalo Galvão Teles**

**Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias**

**Lisboa**

**2017**

**JOSÉ ARTHUR DE PONTES**

**A INFLUÊNCIA DO CINEMA NORTE-AMERICANO  
NO CINEMA BRASILEIRO ATRAVÉS DA  
JORNADA DO HERÓI**

Dissertação defendida em prova pública em 25/07/2017 na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias para obtenção do grau de mestre em Estudos Cinematográficos, perante o Júri, nomeado segundo o despacho eleitoral: 235/2017 de 04 de julho de 2017, com a seguinte composição: Presidente: Prof. Doutor Manuel José Carvalho de Almeida Damásio. Arguente: Prof. Doutor Possidónio José Rosado Cachapa. Orientador: Prof. Doutor Paulo Renato da Silva Gil Viveiros. Vogal: Prof<sup>a</sup> Doutora Inês Godinho Mendes Viveiros Gil

**Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Escola  
de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da  
Informação**

**Lisboa 2017**



Nos Estados Unidos, há até um pathos de ênfase invertida: o alvo não é envelhecer, mas permanecer jovem; não é amadurecer e afastar-se de mamãe, mas apegar-se a ela. (Campbell. 1959, p. 09)

## Resumo

O presente trabalho vem a estudar a Jornada do Herói no cinema e como ela representa uma cultura de massa, através de uma análise comparativa entre os filmes *Jaws* (1975), de Steven Spielberg, e *Central do Brasil* (1998), de Walter Salles, de modo a encontrar os elementos que formam um herói ou Monomito no cinema de massa no Brasil e nos EUA.

Os filmes do Gênero Drama\Aventura são escolhidos como exemplos de histórias que foram apresentadas para um grande número de espectadores, são colocados como exemplos de cinema de massa por sua grande difusão em salas para o grande público. Sendo assim, temos uma amostra estratificada para análise, baseada em um subgrupo já existente: filmes que foram vistos por multidões. O objeto de pesquisa é o herói ou heroína.

Através da comparação entre os personagens e suas jornadas nos filmes analisados, foi possível encontrar padrões entre os mundos dos heróis. A estrutura da comparação entre as jornadas é feita através das fases da Jornada do herói mítico descrito por Joseph Campbell, em *O Herói das Mil Faces* (CAMPBELL, 1949, p. 30), e Christian Vogler, em *A Jornada do Escritor* (VOGLER, 1989, p. 34). A comparação feita entre os dois filmes ressalta as intercessões e padrões que unem as histórias e heróis; elementos em comum são colocados de forma a mostrar como a estrutura dos filmes analisados reflete a influência do cinema americano para as massas no cinema brasileiro. São encontrados e demonstrados os elementos que morfologicamente unem os filmes através das fases da Jornada do Herói e das características dos heróis analisados.

A comparação entre os heróis é feita não só através de sua jornada, mas através de um mapa de personagens proposto por Laurie Hutzler (2006) e, sendo assim, foi possível identificarmos e compararmos as principais características, medos, desejos, sacrifícios, elementos que levam perigo ao herói: como são seus mundos, o que procuram, famílias etc. São destacados elementos que unem os heróis do filme americano e do brasileiro, demonstrando, assim, uma característica de cultura de massa, de inconsciente coletivo.

Além da análise comparativa dos heróis e de suas jornadas, é feita uma demonstração morfológica e arquetípica das funções do herói e da forma como suas atitudes moldam a história. A jornada do herói, seus arquétipos e a cultura de massa são colocados como parte do inconsciente coletivo, que produz fenômenos em comum, na forma como as histórias são construídas para o cinema e apresentadas para as grandes multidões.

Algumas referências a outras histórias também foram encontradas: Mickey (1928), Pinocchio (1940), contos de fadas também são elementos presentes que unem as histórias e são relatados. A morfologia de nossos filmes analisados é demonstrada com arquétipos comuns entre as histórias e de como os heróis se comportam. Uma fórmula para cada filme

é montada, simbolizando uma morfologia, seguindo as funções descritas por Vladimir Propp, em seu livro a Morfologia do Conto Maravilhoso (PROPP, 2001 23)

Com a análise paralela entre a jornada e o herói, podemos demonstrar como a cultura de massa no cinema produz efeitos de similaridade entre as histórias. Essas intercessões que unem as histórias são apresentadas de forma mítica, arquetípica e estruturada num Plot tradicional de cinema em 3 atos.

O trabalho seguinte demonstra como os núcleos familiares, representações patriarcais, matriarcais e de um discurso com uma história que pode ser aceita pelas multidões, onde as pessoas se espelham e se reconhecem, são alguns pontos em comum entre as histórias que veem sendo contadas no cinema americano para massas, e agora é demonstrado no cinema brasileiro pós década de 90.

## Abstract

The present work comes to study the Hero's Journey in the cinema and how it represents a mass culture, through a comparative analysis between the films *Jaws* (1975), of Steven Spielberg, and *Central of Brazil* (1998), of Walter Salles, in order to find the elements that form a hero or Monomito in the mass cinema in Brazil and the USA.

The films of the Drama / Adventure genre are chosen as examples of stories that have been presented to a large number of viewers, are presented as examples of mass cinema for its great diffusion in rooms for the general public. Thus, we have a stratified sample for analysis, based on an existing subgroup: films that were seen by crowds. The research object is the hero or heroine.

Through the comparison between the characters and their journeys in the films analyzed, it was possible to find patterns between the worlds of the heroes. The structure of the comparison between the journeys is made through the phases of the journey of the mythical hero described by Joseph Campbell in *The Hero of the Thousand Faces* (Campbell, 1949, 30), and Christian Vogler in *The Journey of the Writer* (Vogler, 1989, p34).

The comparison made between the two films underscores the intercessions and patterns that unite stories and heroes; elements in common are put in a way to show how the structure of the films analyzed reflect the influence of American cinema for the masses in Brazilian cinema. The elements that morphologically unite the films through the phases of Hero's Journey and the characteristics of the heroes analyzed are found and demonstrated.

The comparison between the heroes is made not only through their journey, but through a character map proposed by Laurie Hutzler (2006) and, thus, it was possible to identify and compare the main characteristics, fears, desires, sacrifices, elements that they put danger to the hero: what their worlds are like, what they are looking for, families, etc. Elements that unite the heroes of the American and Brazilian films are highlighted, thus demonstrating a characteristic of mass culture, a collective unconscious.

In addition to the comparative analysis of the heroes and their journeys, a morphological and archetypal demonstration of the hero's functions and the way his attitudes shape history is made. The hero's journey, his archetypes, and mass culture are placed as part of the collective unconscious, which produces phenomena in common, in the way the stories are made for the movies and presented to large crowds.

Some references to other stories have also been found: Mickey (1928), Pinocchio (1940), fairy tales are also present elements that unite the stories and are reported. The morphology of our films analyzed is demonstrated by common archetypes between the stories and how heroes behave. A formula for each film is assembled, symbolizing a morphology, following the functions described by Vladimir Propp in his book *The Morphology of the Wonderful Tale* (PROPP, 2001 23)

With the parallel analysis between the journey and the hero, we can demonstrate how mass culture in cinema produces similarity effects between stories. These intercessions that unite the stories are presented in a mythical, archetypal and structured way in a traditional 3-Act movie Plot.

The following work demonstrates how family nuclei, patriarchal, matriarchal representations, and a discourse with a story that can be accepted by the crowds, where people mirror and recognize each other, are some commonalities among the stories they see being told in the movies american for masses, and is now shown in Brazilian cinema after the 90s.

## Índice

Capítulo 1 - Introdução	13
1.1 A cultura de massa	13
1.2 Objetivos e metodologias	14
1.3 Escolha da amostra: a cultura de massa e o inconsciente coletivo	15
1.4 Mapa dos personagens e suas características	15
1.5 A Jornada do Herói	16
1.5.1 A Jornada do Herói numa estruturas de escrita ou Plots	17
1.6 Fluxograma da metodologia	18
Capítulo 2 - Revisão de literatura	20
2.1 O mapa dos personagens	21
2.1.1 A máscara do herói (Mask)	21
2.1.2 Os medos do herói (Character's Fear)	22
2.1.3 Os traços mais evidentes do herói (Strongest Traits)	22
2.1.4 Os traços que o herói mais admira (The Most Admired Traits)	23
2.1.5 Os traços que o põem em perigo (Trouble Traits)	23
2.1.6 O lado obscuro do personagem (The Dark Side)	23
2.1.7 O conflito clássico (Want vs Need)	24
2.2 A tríade da Jornada: Iniciação, Separação e Retorno	25
2.2.1 Iniciação	25
2.2.2 Separação	26
2.2.3 Retorno	26
2.3 Características do Herói no cinema	26
2.3.1 Simpatia\Empatia (Sympathetic)	26
2.3.2 Perigo (Jeopardy)	27
2.3.3 Poderoso (Powerful)	27
2.3.4 Objetivo do herói (Heroic Goals)	28
2.4 A Jornada da Heroína (O Contraditório)	28
2.5 Arquétipos	31
2.5.1 Herói	31
2.5.2 Doador: Velha(o) Sábia(o)	32
2.5.3 Mensageiros/Arautos	33

Capítulo 3 - A Jornada do Herói	34
3.1 Abreviaturas, siglas e símbolos	34
3.1.1 Jaws (1975)	34
3.1.2 Central do Brasil (1998)	34
3.2 A Jornada do Herói: análise comparativa dos filmes Jaws e Central do Brasil	34
3.2.1 Mundo Comum (as boas mães e o patriarcado como status quo)	35
3.2.2 O chamado à aventura (a chegada do Mensageiro)	41
3.2.3 A recusa do chamado: os heróis e heroínas negam a jornada	46
3.2.4 O encontro com o(a) mentor(a). O(A) velho(a) sábio(a).	50
3.2.5 Indícios da vocação no herói	52
3.2.6 Travessia do Primeiro Limiar (ponto sem retorno para o herói)	54
3.2.6.1 Guardiões do Limiar	55
3.2.7 Provações, Testes, Aliados e Inimigos	57
3.2.7.1 Testes: Isadora e Josué	58
3.2.7.2 Aliados: Isadora, Josué e César	58
3.2.7.3 Aliados: Xerife Brody, Matt Hooper e Quint	58
3.2.7.4 Testes: Xerife Brody	59
3.2.8 Aproximação da Caverna Oculta: o herói demonstra estar em transformação	60
3.2.9 Provação Difícil e Traumática	62
3.2.10 Recompensa/Elixir	64
3.2.11 Caminho de Volta/Elixir	65
3.2.12 Ressurreição do herói	66
Capítulo 4 - Análise dos dados	68
4.1 Mapa dos personagens: Central do Brasil (1998) e Jaws (1975)	68
4.1.1 Mapa dos personagens: Brody, Hooper, Josué e Isadora	68
4.1.2 A máscara do herói (The Mask)	69
4.1.3 Os medos do herói (Character's Fear)	69
4.1.4 Os traços mais evidentes do herói (Strongest Traits)	70
4.1.5 Os traços que o herói mais admira (Admired Traits)	70
4.1.6 Os traços que o põem em perigo (Trouble Traits)	70



4.1.7 O lado obscuro do personagem (The Dark Side)	71
4.1.8 O conflito clássico (want vs need)	71
4.2 Semelhanças na Tríade da Jornada: Separação, Iniciação, Retorno	71
4.2.1 Iniciação - O herói decide agir	72
4.2.2 Separação	72
4.2.2.1 Ponto de virada geográfico	73
4.2.3 Retorno (As consequências da ação)	74
4.3 Características dos heróis (Brody, Hooper, Josué e Isadora)	75
4.3.1 Simpatia/Empatia (Sympathetic)	75
4.3.2 Perigo e risco (Jeopardy)	76
4.3.3 Poderoso (Powerful)	76
4.3.4 Objetivo do herói (Heroic Goals)	77
4.4 Arquétipos	78
4.4.1 Mensageiros e Aautos (semelhanças entre Pedrão e Cassady)	78
4.4.1.1 Ponto de Virada	78
4.4.1.2 Muda o interesse do herói	79
4.4.1.3 Os mensageiros têm a reputação questionável	79
4.5 Representação morfológica das funções arquetípicas: Central do Brasil e Jaws	80
4.5.1 Os arquétipos na Morfologia do Conto	80
4.5.2 A morfologia das Histórias: Central do Brasil e Jaws	81
4.6 A Jornada da Heroína (O contraditório)	82
4.6.1 A heroína utiliza o lado masculino no mundo dominado pelos homens para atingir seus objetivos	82
4.6.2 A heroína precisa encontrar seu lado feminino	82
4.6.3 Reencontrar um homem com coração	83
4.6.4 As boas mães (Ellen Brody e Irene)	83
4.7 Semelhanças adicionais observadas	84
4.7.1 Mundo Comum vs Novo Mundo	84
4.7.2 Sobre os três irmãos	85
4.7.3 Os filhos mais novos próximos à mãe	86
Capítulo 5 - Conclusão	87
5.1 Representação paterna na Disney: Steamboat Willie (1928) e The Plowboy (1929)	87
Bibliografia\Filmografia	90



## **Capítulo 1 - Introdução**

### **1.1 A cultura de massa**

A cultura de massa, a democracia, a educação nas escolas, a chegada da imprensa mecanizada nos últimos séculos, livros, artigos, músicas contribuíram para a formação de uma cultura global. A informação passa a cruzar o mundo de forma a dar lucro. A televisão e o cinema se espalharam no século 20. Um fenômeno moderno da globalização. Essa cultura de massa, ao mesmo tempo que coloca a arte para o povo em larga escala, é feita para o povo, para a família. A cultura de massa produzida nas ruas passa a ser alinhada entre os mais distantes locais. Após um século de cultura de massa nos cinemas, as barreiras culturais caem e fazem com que alguns se reconheçam, tenham mesmos desejos, espelhem-se nos mesmos heróis.

O cinema brasileiro, após a democratização, vem passando por uma retomada nos últimos anos, tem gerado novos diretores: São Paulo, Rio de Janeiro e Recife aparecem como grandes produtores nacionais. Após políticas de incentivos culturais, o setor ganha um novo fôlego. Entre os primeiros filmes produzidos estão: Carlota Joaquina, Princesa do Brasil (1995), dirigido por Carla Camurati, Baile Perfumado (1997), dirigido por Paulo Caldas e Lício Ferreira, O Quatrilho (1994), dirigido por Fábio Barreto e Chatô: O Rei do Brasil (1996), de Guilherme Fontes. Os filmes passaram em poucas salas no país. O brasileiro daquela geração não estava acostumado a ver filmes nacionais no cinema.

Com a retomada, o cinema brasileiro realizou entre os anos 1995 e 2000, ao todo, 155 longas metragens. Entre os anos de 2002 e 2015 o número total de pagantes foi de 90 milhões para 172 milhões de ingressos no total. Apenas no estado de Pernambuco, o Governo Federal em 2014 concedeu cerca de 34 milhões de Reais (10 milhões de euros) para a realização de diversos filmes. No ano de 2013, o cinema nacional brasileiro atinge os seus maiores números, com 127 filmes realizados, 9 deles com mais de 1 milhão de

espectadores. A região Sudeste é onde se concentra a maior parte do público, a grande massa (AGÊNCIA NACIONAL DE CINEMA, 2017).

## 1.2 Objetivos e metodologias

O objeto de estudo são os heróis e suas jornadas. A análise dos heróis e heroínas desses filmes pode mostrar como a influência dos heróis e da cultura de massa está presente no cinema brasileiro pós década de 90, quando o mercado brasileiro volta a crescer; procurando indícios da jornada do herói no filme de Walter Sales e quais os elementos que compõem esses heróis, procurando arquétipos, personagens ou fases da jornada que possam unir as histórias e demonstrar a Jornada do herói.

Temos *Central do Brasil* (1998), de Walter Salles, como mostra a ser analisada, comparado a *Jaws* (1975). O filme de Steven Spielberg, quando lançado, pela primeira vez atingiu 100 milhões de dólares em bilheteria. Era uma Hollywood que pensava na massa, na televisão, em todo o conceito de venda. Em 1975 o filme foi visto por milhões de pessoas, como um fenômeno de cultura de massa. A publicidade intensa fez com que o filme fosse lançado em 409 salas ao mesmo tempo. O filme, um fenômeno de Cultura de massa foi visto por milhões (MASCARELLO, 2006, p. 344).

O maior lucro financeiro dessa década vem com *Guerra nas estrelas*, de George Lucas. George Lucas e Steven Spielberg chegam com uma abordagem de ficção científica, mais adaptados à juventude, e a classe média americana, ao cinema de massa. Christian Vogler fala:

“Era inevitável que Hollywood se aproveitar da utilidade da obra de Joseph Campbell. Cineastas como George Lucas e George Miller reconhece seu débito para com Campbell, e sua influência pode ser percebida nos filmes de Steven Spielberg, John Boorman, Francis Coppola e outros”. (VOGLER, 2006, p. 32)

Entre os filmes com mais de 500 mil espectadores do Brasil, a partir da década de 1970 até 2015, é possível notar um hiato de filmes produzidos para o grande público no país; entre os anos de 1990 e 1998 a produção foi dramaticamente reduzida. Nos anos de 1992, 1993, 1994 não se registra nenhum filme com mais de 500 mil espectadores. *Carlota Joaquina, Princesa do Brasil* (1995) dirigido por Carla Camurati, é o primeiro filme a demonstrar uma retomada nas bilheterias; ultrapassa a marca de 500 mil pessoas (AGÊNCIA NACIONAL DE CINEMA, 2017).

*Central do Brasil* (1998), no ano seguinte, confirma a retomada do cinema brasileiro com duas indicações ao Oscar e uma bilheteria de 1.593,967 pagantes.

*Central do Brasil* (1998) é apresentado nos cinemas, concorre ao Oscar no ano de 1999 e se torna um marco no cinema brasileiro. Depois de um período de pouca produção,

marca uma retomada do cinema para a grande massa, concorrendo num prêmio de alta visibilidade. O filme concorre em duas categorias: Melhor filme estrangeiro e Melhor Atriz, com Fernanda Montenegro. Ao todo, Central do Brasil concorre em 36 prêmios ao redor do mundo e ganha 22. O filme ganha em três categorias no Festival de Berlim de 1998: o Urso de Ouro (Golden Berlin Bear), com Walter Salles como melhor diretor, a mostra competitiva (Prize of the Ecumenical Jury) e melhor atriz para Fernanda Montenegro (Silver Berlin Bear). Dois filmes, ambos apresentados internacionalmente, com personagens que fazem viagens para atingir seus objetivos, onde os heróis e heroínas são apresentados com referências à família tradicional, com conteúdos aceitos nos cinemas das grandes redes de distribuição. Filmes que representam marcos no cinema para o grande público em seus respectivos países.

### **1.3 Escolha da amostra: a cultura de massa e o inconsciente coletivo**

Temos a escolha dos dois filmes baseados numa amostra quantitativa estratificada, num subgrupo já existente: Filmes que foram apresentados para as massas, do Gênero Drama e/ou Aventura, no Brasil e nos EUA.

O herói é colocado como o foco em nossa pesquisa. Personagens são utilizados para contar o drama do Herói.

“todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes. São conhecidos como A Jornada do Herói. Nosso objetivo é entender esses elementos” (VOGLER, 2006, p. 32)

Temos a Jornada do Herói de Campbell colocada como um fenômeno de Cultura de Massa. Os arquétipos, os heróis, a jornada, seus desejos etc. como parte de um inconsciente coletivo gerando pontos em comum nas formas como contamos as histórias.

### **1.4 Mapa dos personagens e suas características**

A coleta de informações referentes aos heróis se dará acompanhada de um mapa dos personagens. Através das semelhanças entre os heróis, identificando o que eles têm em comum. A referência para análise de conteúdo será o mapa de personagens proposto Laurie Hutzler em seu livro *The Character Map* (HUTZLER, 2006, 12). O mapa dos personagens que traçamos terá as seguintes características do herói:

- A máscara do herói (Mask)
- Os medos do herói (Character's Fear)
- Os traços mais evidentes do herói (Strongest Traits)
- Os traços que o herói mais admira (The Most Admired Traits)

- Os traços que o põem em perigo (Trouble Traits)
- O lado obscuro do personagem (The Dark Side)
- O conflito clássico (Want vs Need)

### As características procuradas

- O herói tem simpatia\empatia (Sympathetic)
- O herói corre perigo e risco (Jeopardy)
- O herói é poderoso (Powerful)
- Qual o objetivo do herói (Heroic Goals)
- Destino claro

## 1.5 A Jornada do Herói

A referência para a Jornada do Herói será Christian Vogler e seu livro de adaptação da Jornada de Campbell para o cinema: *A Jornada do Escritor*. O escritor explica a *Jornada do Herói* nos filmes da Hollywood recente. Com os filmes feitos na Nova Hollywood dos anos 70, 80, 90, Vogler utiliza a Jornada do Herói de Joseph Campbell para explicar a morfologia das histórias na Hollywood moderna, com filmes feitos para a cultura de massa o autor explica os elementos da Jornada do herói de forma a demonstrar a aplicabilidade no cinema (VOGLER, 2006, p. 34):

**Mundo Comum** - O mundo comum ou ordinário do herói antes do chamado, onde o herói tem conhecimento pequeno ou nenhum sobre a jornada que está por vir. A vida normal, boa ou má.

**Chamado à Aventura** - Um incidente, um problema sem solução se apresenta ao nosso herói: uma saga, jornada, aventura é anunciada. O herói precisa deixar seu mundo ordinário.

1.1.2) Os indícios da vocação do herói; Demonstra valores, vitalidade ou vontade de mudança.

**Recusa do Chamado** - O herói recusa ou demora a aceitar o desafio ou aventura, geralmente porque tem medo. Podendo existir uma temeridade de se fugir de deus.

**Encontro com o mentor** - figura sábia e protetora do Mentor, cujos inúmeros serviços ao herói incluem a proteção, orientação.

**Travessia do Primeiro Limiar** - O herói abandona o mundo comum para entrar no mundo especial ou mágico. É a primeira vez que o herói enfrenta suas sombras e seus medos.

**Provações, Testes, Aliados, Inimigos** - O herói enfrenta testes, encontra aliados e enfrenta inimigos, de forma que aprende as regras do mundo especial.

**Aproximação da Caverna Oculta** - depois de se adaptar ao Mundo Especial, agora segue para o seu âmago.

**Provação Difícil ou Traumática** - A maior crise da aventura, de vida ou morte.

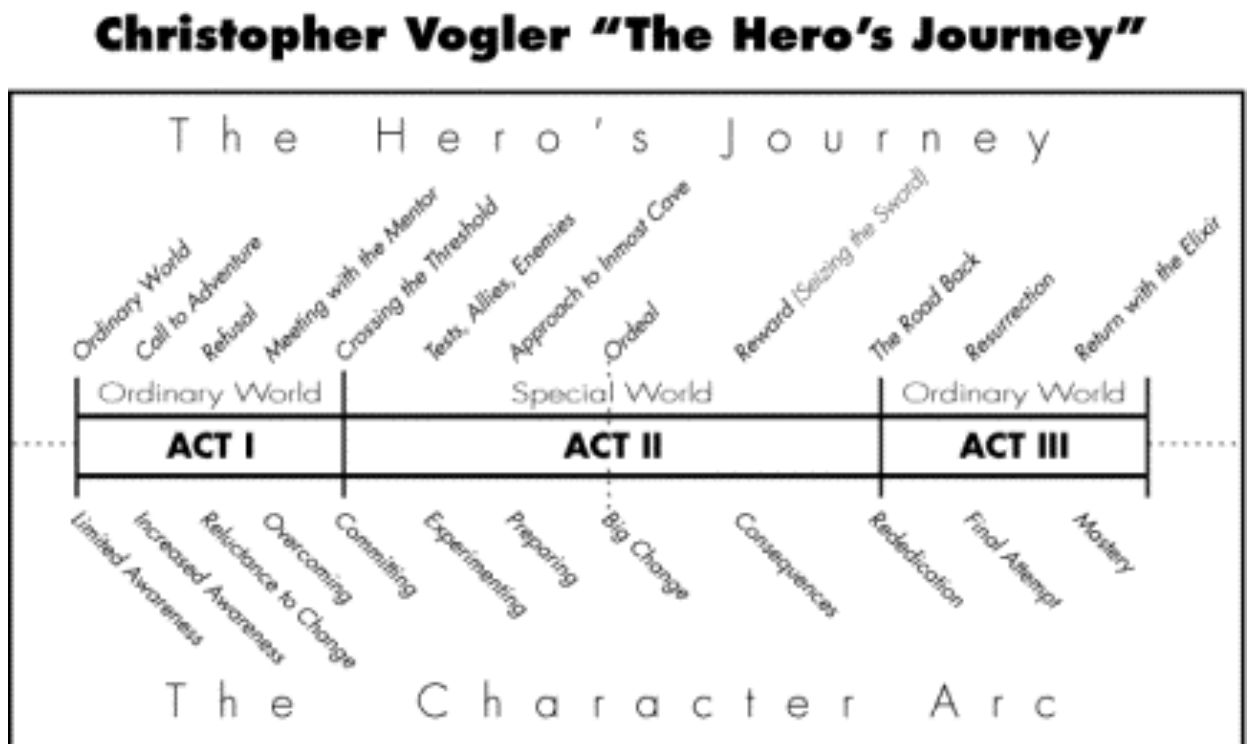
**Recompensa** - O Herói se sobrepõe ao seu medo e agora ganha uma recompensa.

**Caminho de Volta** - O Herói começa a lidar com as consequências de ter-se confrontado com as forças obscuras da Provação.

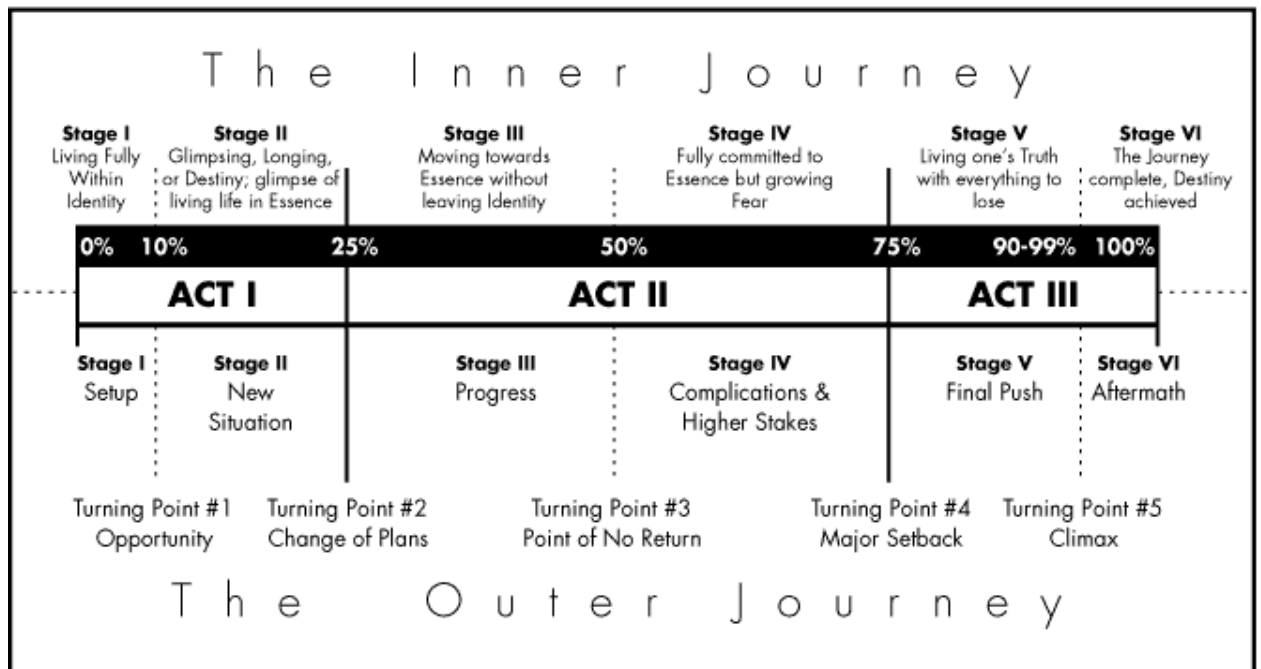
**Ressurreição do Herói** - O herói se transforma, graças a esses momentos de morte e renascimento, e assim pode voltar à vida comum como um novo ser, com um novo entendimento.  
1.12) Retorno com o Elixir

### 1.5.1 A Jornada do Herói numa estruturas de escrita ou Plots

Os plots, em sua maioria, têm estrutura em 3 atos, com 4 ou menos subdivisões. Os padrões aparecem normalmente como Ato I; Ato II- Parte 1, Ato II- Parte 2 e Ato III. Usaremos o seguinte padrão como referência em nossa jornada: (HAUGE & VOGLER, 2003)



## Michael Hauge's "Six Stage Plot Structure"



### 1.6 Fluxograma da metodologia

- Capítulo 1: Resumo/Abstract, Questão à qual se pretende responder no trabalho de investigação e de que modo é que a tese responde à questão.

- Capítulo 2: Estado da Arte: Foca aspectos da questão à qual se pretende responder perspectivas variadas e contraditórias do assunto

A) Apresentação da revisão de literatura e exposição e definições dos conceitos dos heróis, mapa dos personagens e suas jornadas: a máscara do herói, os medos do herói, os traços mais evidentes, os traços que o herói mais admira, os traços que o põem em perigo, o lado obscuro do personagem, o conflito clássico, a tríade da jornada, características do herói, arquétipos, a divisão da Jornada do Herói e o plot utilizado para análise fílmica etc.

B) Esses conceitos e definições são demonstrados e exemplificados com filmes do mesmo gênero, brasileiros e norte-americanos.

C) Contra-argumento (Contraditório)

- Capítulo 3: Análise crítica da informação apresentada na revisão de literatura. É feita uma análise comparativa entre Jaws (1975) e Central do Brasil (1998) utilizando a Jornada do Herói como estrutura. Paralelamente, com um Plot de 3 atos, a análise é feita de modo a procurar os conceitos descritos no capítulo 2. Será uma análise quantitativa, onde, com a metodologia apresentada, vamos expor os dados em comum entre os filmes.



- Capítulo 4: Resposta à questão inicialmente colocada, em sintonia com objetivos explicitados nos primeiros capítulos: Exposição dos dados recolhidos no capítulo 3 durante a análise dos filmes Jaws (1975) e Central do Brasil (1998), de acordo com a revisão de literatura (cap 2).

- Capítulo 5: Semelhanças adicionais observadas entre os filmes analisados.

- *Capítulo 6: Conclusão.*

-

## Capítulo 2 - Revisão de literatura

Syd Field chama o herói de personagem principal (Main Character), diz que o personagem é guiado por uma necessidade dramática com um ponto de vista diferenciado. Robert MacKee chama o personagem principal de protagonista. O protagonista tem a vontade e a capacidade de ir de encontro a seus desejos conscientes ou inconscientes. Vai até o limite do ser humano.

John Truby chama o personagem principal de herói, aquele que tem uma jornada interna para satisfazer uma necessidade, e é sua jornada externa que o ajuda a atingir o que deseja. Também Vogler e Michael Hauge chamam o personagem principal de herói. O herói vai ao longo da jornada com duas histórias paralelas. A jornada interna (desejo) e a jornada externa (Plot) (HUNTLEY, 2007, p. 01).

O drama do herói precisa de um objetivo, um target. É o herói ou protagonista que passa para o público a história, e para atingir o seu objetivo vai ter que se sacrificar. Através da perspectiva do personagem principal, o público vai entendê-lo na primeira pessoa, como alguém que realmente tem aqueles problemas para resolver. O desejo ou objetivo é colocado por Campbell na forma de Adão e Eva, onde o desejo do fruto proibido move a história: a mudança de perspectiva do repouso da causa central para a turbulência dos efeitos periféricos é representada pela Queda de Adão e Eva no Jardim do Éden.

“Eles comeram do fruto proibido e os seus olhos foram abertos. A bênção do Paraíso lhes foi tirada e eles contemplaram o campo da criação a partir do lado oposto de um véu transformador. Daí por diante, haveriam de experimentar o inevitável como o de difícil obtenção” (CAMPBELL, 1949, p. 154).

Quando o herói retorna de sua jornada, ele volta transformado. O seu segundo mundo ou mundo Novo mundo faz com que ele veja seu mundo comum de outra forma. Robert McKee vê a mudança como algo fundamental para o protagonista ou personagem principal. “*Para o bem ou para o mal o personagem deve mudar*” (MCKEE, 1997, p. 105).

O herói em sua jornada; do medo para a coragem, a jornada pela identidade do herói, que está escondida por uma máscara, que ao final da jornada vai cair. Inicialmente o personagem está cego, muito longe ou muito próximo do problema. O crescimento se dá na recolocação dele dentro do novo mundo. Seu amadurecimento permite enxergar as opções. O personagem principal chega carregado de vontade de mudanças. A cada ato vemos a desconstrução dos motivos para o personagem negar suas transformações, isso o leva diretamente ao centro da intriga e seus medos. Assim que o personagem amadurece o suficiente, passa a ver o novo mundo pela ótica das novas regras; suas visões de mundo estão mudadas.

Já alguns heróis nunca mudam ao longo de sua jornada, o personagem permanece firme em suas opiniões. Se algo externo muda o equilíbrio de seu mundo, ele toma providências para restaurar a ordem. A cada ato vemos a reafirmação do personagem com suas forças que pedem por mudança. Assim que o personagem amadurece o suficiente e atinge seu ponto de virada no ponto máximo de sua pressão, permite amadurecer e continuar firme em suas convicções, adaptar o novo mundo. São heróis que têm em comum alterar todo o mundo ao seu redor.

## **2.1 O mapa dos personagens**

Em seu conflito interno, o herói vai se transformar, sua mudança virá de dentro. Algum evento fará com que o herói mude sua forma de ver o mundo e/ou descubra algo novo que o faça mudar de comportamento. Enquanto o herói seguir sua jornada, procurar seus tesouros, no seu coração há um conflito a ser solucionado.

O personagem pra mudar terá que enfrentar seus medos: a mudança não vem fácil. Alguém ou algo vai se opor ao herói. A transformação do herói vem acompanhada de emoções e sacrifício. O mundo resiste à mudança; o herói pode resistir. Quem ou o que se opõem ao herói, que atitude ou comportamento mostra que seu personagem mudou, o que ele precisa, o que ele mais teme? Aqui colocaremos algumas definições para nosso mapa dos heróis que utilizaremos para a análise de *Central do Brasil* (1998) e *Jaws* (1975).

### **2.1.1 A máscara do herói (Mask)**

Uma falsa face, uma identidade no seu mundo comum, que o herói ou heroína vai utiliza para se apresentar ao mundo. Uma espécie de proteção do seu ego, que ajuda a enfrentar seus maiores medos, suas cicatrizes internas. Como uma visão superficial que temos de alguém, aos poucos essa falsa impressão vai indo embora.

*"The character's Mask is the false face (or false self) the character wears or projects in public. It is the character's protective outer shell. The character uses this image to hide, deny, camouflage or "mask" his or her greatest fear. It is the character "game face" in facing the difficulties of the world." (HUTZLER, 2006, p. 13)*

Após deixar o seu mundo comum no início da jornada, o herói vai perder sua máscara, por bem ou por mal. A sua máscara só serve no seu mundo comum, onde o herói pode fugir de seus medos. Podemos ver um exemplo no filme brasileiro de Jorge Furtado *O Homem que Copiava* (2003), onde o personagem André, vivido pelo ator Lázaro Ramos

trabalha numa loja de fotocópias. O inocente garoto apaixonado do escritório esconde-se na máscara de alguém comum que faz fotocópias, porém, essas cópias são de dinheiro falsificado.

### **2.1.2 Os medos do herói (Character's Fear)**

O medo que o herói sente está por trás de sua máscara. O herói tentará negar, esconder, disfarçar seus medos de todas as formas. Por exemplo, em *Nemo* (2002), o maior medo do herói Marlin é ficar sem seu filho Nemo. Esse medo pode estar relacionado ao sentimento de morte simbólica, algo que para o herói é a derrota total. Diz:

"Fear is a feeling of agitation and anxiety caused by the anticipation of grief, pain, danger or rejection" (HUTZLER, 2006, p. 16)

Durante a Jornada do Herói será necessário que ele aprenda as regras do novo mundo para superar seus medos. No filme brasileiro *Meu Nome Não é Johnny* (2008), o traficante de drogas João Guilherme Estrella, interpretado pelo ator Selton Mello, é um jovem carismático traficante de drogas. Seu maior medo é ser preso com as drogas. Após ser preso, ele é enviado para o novo mundo, a cadeia, onde aprende as regras para sair. O herói precisa enfrentar seus medos.

### **2.1.3 Os traços mais evidentes do herói (Strongest Traits)**

O herói realiza alguma atividade melhor que todos, ou tem superpoderes. As pessoas admiram o herói por conta de algo. Laurie Hutzler diz:

"The Strongest Traits are a source of false pride for the character. They offer a false sense of security. (HUTZLER, 2006, p. 23)

A autora coloca esses traços como inúteis ao herói para combater seus medos, como sendo algo que o herói realiza para manter uma linha de controle; os traços que o herói acredita que irão salvá-lo, as características que o herói usa como uma muleta, negando sua transformação, e as características que o levam a falhar.

No filme *Tropa de Elite 2* (2010), Capitão Nascimento, interpretado por Wagner Moura, tem como traços mais evidente ser um militar violento e achar que isso irá salvar sua jornada. Mas todo seu conhecimento na polícia não vai servir para que o herói tenha um bom relacionamento com seu filho e mantenha sua família unida.

#### **2.1.4 Os traços que o herói mais admira (The Most Admired Traits)**

A procura pelo verdadeiro eu, ou self, do personagem passa por aquilo que o mesmo tem de melhor. A simpatia do herói por alguém ou algo, a bondade ou a admiração do herói por alguém.

“The Character's Most Admired Traits are: The seeds of goodness that are buried deep inside the character”. (HUTZLER, 2006, p. 27)

No filme brasileiro *Auto da Compadecida* (1999), o personagem Chicó, vivido por Selton Mello, após morrer, é enviado ao céu, onde tem que passar por um julgamento. Para se atingir o final da jornada e concluir o processo de separação e retorno, Chicó terá que demonstrar seu melhor como ser humano em seu julgamento, terá que mostrar sua admiração e devoção a deus, provar que não é egoísta, que fez o bem, que admirou e foi admirado. Só após a passagem dos períodos de provas que o herói consegue revelar todas suas características, após sua máscara cair por completo.

#### **2.1.5 Os traços que o põem em perigo (Trouble Traits)**

São as fraquezas do personagem aquilo que coloca o herói em apuros. A combinação desses traços cria o pior medo do personagem, seu Calcanhar de Aquiles. O antagonista tem papel decisivo para levar o herói a situações emocionalmente desgastantes.

“An obstacle is something that blocks a character's way forward or prevents or hinders his or her progress”. (HUTZLER, 2006, p. 31)

No cinema brasileiro podemos dar como exemplo o filme *Casa de Cinema de Porto Alegre, Houve uma Vez Dois Verões* (2002), no qual o personagem Chico, interpretado por André Artechê, apaixona-se por Rosa, interpretada por Ana Maria Mainieri. Durante um verão, o inocente adolescente apaixona-se por uma jovem vigarista. O amor incondicional do garoto por Rosa coloca o jovem em perigo a todo momento, sendo assim, a paixão que ele sente por Rosa é algo que traz problemas para o herói.

#### **2.1.6 O lado obscuro do personagem (The Dark Side)**

O que o personagem odeia nos outros provavelmente é o que ele odeia mais em si mesmo. A semente da destruição aparece dentro do herói quando ele encontra seu lado obscuro. O lado obscuro ou Dark Side é o lugar onde o antagonista desafia o personagem.

“A character dislikes most in others what he or she potentially dislikes most in him or her self. The seeds of destruction inside the character resonate when the character sees bad behavior in Others” (HUTZLER, 2006, p. 33)

Podemos dar como exemplo no cinema brasileiro o filme Tropa de Elite (2007) e o personagem do Capitão Nascimento, interpretado por Wagner Moura. O violento policial odeia a corrupção, mas para combater aquilo que mais odeia, ele não pode seguir na linha a lei. Capitão Nascimento tem como seu lado obscuro ser violento, assassino, corrupto para combater a corrupção.

#### **2.1.7 O conflito clássico (Want vs Need)**

"Event" means change. If the streets outside your window are dry, but after a nap you see they're wet, you assume an event has taken place, called rain. The world's changed from dry to wet. You cannot, however, build a film out of nothing but changes in weather-although there are those who have tried. Story Events are meaningful, not trivial. To make change meaningful it must, to begin with, happen to a character. If you see someone drenched in a downpour, this has somewhat more meaning than a damp street". (MACKEE, 1997, p. 33)

Entre o que o personagem quer e o que ele precisa, existe a batalha entre o ser egoísta (want) e ter atitudes nobres de espírito (need). Se o herói continua sempre no egoísmo, ele estará sempre em seu lado obscuro (Dark Side). O herói, antes de receber seu chamado para a aventura, inicialmente, pode desejar ficar no seu mundo comum. Em seu ego, num lugar confortável de origem, ele teme a aventura no mundo especial, no novo mundo.

“The Want is an simple ego driven goal. It is something concrete and achievable. It is tangible object or goal that reflects the character's personal (or selfish) desires”. (HUTZLER, 2006, 42)

Se o herói enfrenta seus medos e faz o que é preciso (need), o filme pode ter um final feliz. O conflito é justamente o confronto entre o que o herói quer e o que ele precisa fazer: é aquilo em que o personagem precisa se transformar e que está ligado a seus medos. Ele precisa ter atitudes sábias e virtuosas para sair do egoísmo e atingir seu objetivo: é como um chamado para tornar-se uma pessoa menos egoísta.

Essa passagem pode ser comparada a uma criança que sente medo do afastamento de sua mãe; o medo do herói é grande, e o preço é alto, apenas uma transformação em sua forma de ver o medo pode levar até o fim da jornada.

“The hero is the child of most distinguished parents; usually the son of a king. His origin is preceded by difficulties, such as incontinence or prolonged barrenness, or secret intercourse of the parents, due to external prohibition or obstacles. During the pregnancy, or antedating the same”. (TRAHAIR, 1974, p. 3)

A Jornada Mítica do herói descrita por Campbell refere-se a esses momentos arquetípos da seguinte maneira:

“Momentos de ansiedade reproduzem os dolorosos sentimentos da primeira separação da mãe a falta de fôlego, a congestão, etc., da crise do nascimento. Inversamente, todos os momentos de separação e de novo nascimento produzem ansiedade. Seja a filha do rei, prestes a ser retirada da felicidade de sua unidade dual estabelecida com o Rei Papai, ou Eva, a filha de Deus, pronta a deixar o Paraíso” (CAMPBELL, 1949, p. 32)

## **2.2 A tríade da Jornada: Iniciação, Separação e Retorno**

Frequentemente, os filmes são construídos em três atos, que podem ser vistos como uma representação de três partes: o herói decide agir; a ação propriamente dita e as consequências da ação.

### **2.2.1 Iniciação**

Nos primeiros 10% do filme, aproximadamente, é onde o autor introduz o herói; usando poder, empatia, mostrando o dia comum do herói; como um herói no passado, que logo deixará de existir. A iniciação mostra o herói vivendo o seu dia ordinário, seja ele quem for: garçom, empresário, arquiteto, músico, não importa.

“Algo acontece com o herói que cria nele um desejo, desperta o interesse e muda o foco do herói. O chamado da aventura, algo que vai fazer o herói enfrentar seus medos e sair de seu mundo inicial”. (VOGLER, 2006, p. 108)

O personagem pode receber um novo emprego, ganhar na loteria, sofrer um acidente, algo muda na vida do herói. O desejo dele se torna novo, ele tem um objetivo. Os próximos minutos do filme são essa nova situação.

### **2.2.2 Separação**

“O Primeiro Limiar da Jornada do Herói marca a passagem do primeiro para o segundo ato. Dominando seu medo o herói resolve enfrentar o problema e partir para a ação. Acaba de partir em sua jornada, e não pode mais voltar atrás, o herói decide agir”. (VOGLER, 2006, p. 132)

O herói, em algum momento, tem um ponto de virada na trama, seguido por um deslocamento geográfico. O novo mundo do herói ou sua nova realidade é em outro lugar, geograficamente. Podemos dar como exemplo o filme *Mad Max* (1979), do diretor George Miller: o Policial Max, interpretado por Mel Gibson, sai de sua casa junto à esposa e mãe para a solidão das estradas; em *Raiders of the Lost Ark* (1981), o professor Indy, interpretado por Harrison Ford, viaja para o Nepal.

O herói, ao ser colocado em sua nova situação, vai tentar aprender as regras do novo mundo. O ponto de chegada é estabelecido: o herói vai iniciar a jornada sabendo do seu objetivo, sabendo onde é a linha de chegada, ao final do primeiro ato.

### **2.2.3 Retorno**

O herói, após sofrer sua transformação, está pronto para retornar, sua forma de ver o mundo já mudou. Ele passa de uma pessoa egoísta em seu mundo comum (iniciação) e sai para sua jornada durante a separação. Só depois disso pode retornar.

“Os dois mundos, divino e humano, só podem ser descritos como distintos entre si diferentes como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além.” (CAMPBELL, 1949, p. 124)

## **2.3 Características do Herói no cinema**

Aqui exemplificaremos com filmes do cinema brasileiro e dos EUA algumas características que vamos procurar em nossa análise comparativa. No gênero Drama\Aventura, o autor Michael Hauge (HAUGE, 2003) destaca as seguintes características nos heróis:

### **2.3.1 Simpatia\Empatia (Sympathetic)**



A empatia que temos com os heróis faz com que nós, ao nos simpatizarmos, nos sintamos como alguém que passa pelo que o herói está a passar. Nós sentimos pena dos heróis por eles terem passado por situações indesejáveis.

No filme de James Cameron, *Titanic* (1997), nós sabemos que a personagem Rose, interpretada por Kate Winslet, estava num casamento com um homem corrupto e rude, que não a tratava bem, e esses fatores geram o carisma da personagem, justificam, dão motivos para a jovem Rose abandonar seu casamento para viver uma paixão no navio. São fatores que nos alteram e faz termos compaixão e empatia.

No cinema brasileiro podemos dar como exemplo o filme do diretor Fernando Meirelles, *Cidade de Deus* (2002), com o personagem Buscapé, interpretado por Alexandre Rodrigues. O jovem estudante luta para conseguir estudar e trabalhar no dia a dia de um subúrbio violento. Em meio a toda violência, Buscapé narra a história. Sabemos que ele não está envolvido em nada errado e suas dificuldades para sobreviver ao violento dia a dia na Cidade de Deus. Sabemos que Buscapé luta no seu cotidiano na favela, por isso temos simpatia pelo personagem, porque sabemos de onde ele vem e seu sacrifício.

### **2.3.2 Perigo (Jeopardy)**

Colocar o herói em perigo é uma forma de cativar o público pela causa. No filme *Saving Private Ryan* (1998), do diretor Steven Spielberg, o herói Capitão Miller, interpretado por Tom Hanks, está na Segunda Guerra Mundial. O capitão vai buscar um combatente desaparecido (Ryan), em meio a tiros e bombas, colocando o herói em perigo.

Em *Titanic* (1997), Jack, o personagem interpretado por Leonardo diCaprio, entra num navio que nós sabemos que vai afundar. Mais uma vez o herói é colocado em perigo.

No cinema brasileiro podemos ver heróis em situação de perigo em diversos filmes como: *Carandiru* (1997), *Tropa de Elite* (2007), *Cidade de Deus* (2002). São filmes que possuem em comum ambientes violentos, para onde os heróis são enviados: favelas, presídios e mundos dominados pela violência, nos quais o herói luta para não se corromper.

### **2.3.3 Poderoso (Powerful)**

Ser alguém que realiza bem alguma tarefa de forma extraordinária: No filme *Star Wars* (1977), do diretor George Lucas, os conhecimentos de combate do habilidoso Hans Solo ajudam-no a terminar sua jornada. Hans Solo, interpretado por Harrison Ford, é um

habilidoso piloto de nave espacial, e Luke Skywalker, detentor da força de combate necessária para derrotar Darth Vader e resgatar a princesa Leia.

No cinema brasileiro podemos ver essa demonstração de poder heroico no filme Deus é Brasileiro (2003). Deus, no filme, é interpretado por Antônio Fagundes. O herói altera as ordens dos acontecimentos mundanos durante um passeio no Brasil, à procura de seu substituto na Terra. Deus tem total poder, demonstra força, anda sobre as águas, levita e proporciona acontecimentos fantásticos.

### **2.3.4 Objetivo do herói (Heroic Goals)**

- Ganhar
- Parar
- Descobrir

Cada filme possui um personagem que persegue e deseja algo. Essa perseguição gera conflitos que atrapalham e dificultam o caminho do herói no encontro ao que deseja. O herói é apresentado claramente, com um destino claro, que ele vai seguir. Michael Hauge diz que os objetivos dos heróis podem ser classificados em basicamente em três tipos básicos: Ganhar, Parar e descobrir.

Ganhar um amor, uma competição de futebol pode ser um dos objetivos do herói. Impedir que algo ruim aconteça, que um meteoro caia sobre a terra, que o ladrão roube o banco ou que os vírus se espalhem pelo planeta.

A exploração ou pesquisa aparecem nos heróis como detetives, navegadores e advogados que precisam descobrir caminhos para atingir os objetivos (Hauge, 2003).

Hauge faz uma analogia ao citar a jornada como sendo uma viagem de carro, na qual você sabe aonde vai, mas terá que preencher seu interior. Com uma linha de chegada definida no clímax do filme.

### **2.4 A Jornada da Heroína (O Contraditório)**

É possível encontrar variações da jornada para que seja mais adequada ao universo feminino. Murdok (2016, p. 01) e Schlesinger (2017) fazem uma abordagem do tema explicando os paralelos entre as duas jornadas e suas contradições.

Os sentimentos de transformação do personagem continuam a influenciar a heroína. O personagem possui seus conflitos internos, que agora giram em torno não de um patriarca que luta por sua família, mas sim do ponto de vista do universo feminino e da transformação como mãe e da luta contra o status quo em seu mundo comum comandado

pelo patriarcado.

Em ambas as jornadas, do herói e da heroína, temos o chamado para a aventura (*The Call to adventure*). Porém, na Jornada da Heroína descrita por Tom Schlesinger: (*It's all about Innerworld experience*). Trata-se de um despertar da natureza, um chamado para a aventura pessoal. Existe a jornada externa na forma de impulsionar a sua transformação interna. Tom Schlesinger, ao falar dos mundos por onde os heróis passam, utiliza a expressão *Day world* e *Night world*. Da mesma forma que Vogler e Campbell utilizam a expressão mundo especial ou novo e velhos mundos. Porém, agora estamos falando apenas de sua jornada interna, de seus medos mais profundos. O *Day world* ou mundo especial é sua vida ordinária, mesmo que não confortável. Já o *Night world*, o mundo especial, nele sim, temos a jornada, com antagonistas que põem em risco nossa heroína.

No *Day world* da Heroína temos o *status quo* do patriarcado, um mundo dos homens, dos animais primitivos, onde ambos, homens e mulheres, refletem esses arquétipos de bom pai ou mau pai, boa mãe e mãe má. Tom Schlesinger define o mundo comum como: "*Male dominated world base on chauvinism*" (SCHLESINGER, 2017).

Nesse dia comum para as heroínas, o mundo é dominado de forma que o homem se coloca como dominante. O homem que representa o poder e a destruição, a mulher que representa a vida. O autor utiliza a expressão *chauvinism* para tentar definir a opressão patriarcal, como algum comportamento preconceituoso ou opressor.

A heroína utiliza o lado masculino, no mundo dominado pelos homens, para atingir seus objetivos, seus conhecimentos do patriarcado. O herói convencional precisa aprender as regras do novo mundo, porém a heroína, em seu mundo comum ou *Day light* tem que saber utilizar seu lado masculino, ou Animus. A heroína, segundo Tom Schlesinger, nasceu nesse patriarcado, e por ser inferiorizada criou a raiva dentro dela. Essa raiva tem que ser alimentada para que a heroína tenha sucesso. Os homens não têm essa raiva em seu berço por já estarem numa sociedade patriarcal.

"Man learn rage when they lie too about what means to be a man". (SCHLESINGER, 2017)

A figura da Heroína, ao entrar no que Tom Schlesinger chama de *Night of the soul*, desconecta-se do feminino, numa forma de enfrentar o mundo dominado pelos homens. É como se a aventura da heroína fosse uma forma de se conectar com o feminino. O feminino de forma mítica, como formadora de vida, alguém que dá a luz, a boa mãe. A heroína para sobreviver ao mundo dos homens teve que se curvar ao patriarcado, perde sua alma. Agora sua jornada será esse reencontro com o divino, com o feminino, com ser mulher. O que Tom Schlesinger chama *Night of the soul* na jornada da heroína seria como o equivalente à fase da *Aproximação da Caverna Oculta*, de Joseph Campbell, onde o herói se desconecta do seu antigo mundo, porém, para a heroína, ela se desconecta de seu feminino. Assim como na jornada do herói, nossa heroína está renascendo, entra no processo de gestação de um

novo ser, apertado entre os dois mundos. Alguém que vai ser parido num novo contexto. São metáforas para quando as coisas estão indo mal, quando tudo parece perdido, para o herói ou a heroína acelerarem ou iniciarem seu arco de transformação para atingir o fim da jornada.

*Meeting the God*, para Tom Schlesinger, é o ponto onde nossa heroína cresce ou morre, *um ponto sem retorno*. Nesse ponto a heroína precisa encontrar seu lado feminino. Ao contrário da jornada do herói, onde ele estaria defendendo o mundo de monstros ou enfrentando o vilão como uma representação de seus medos ou suas sombras, no período de Iniciação da Heroína existe uma morte de quem ela pensava que era e a iniciação de uma nova pessoa. Ao contrário do herói, que sai sozinho caçando animais, as heroínas procuram aceitação de um certo grupo (família), mas agora como uma nova pessoa, com seu feminino equilibrado. A jornada da heroína torna-se uma busca pelo verdadeiro ser humano, pela verdadeira aceitação. A jornada da heroína é como alguém que sai do egoísmo masculino para o coletivo em grupo, da família, da vida. É uma mudança de identidade na heroína. No mundo comum patriarcal, a heroína tem problemas de aceitação em relação ao seu ego, mas após sua iniciação ela encontra seu verdadeiro ser no grupo. O autor cita a frase *Receiving the boon*, num sentido de utilização de conhecimento aprendido. Assim como na jornada do herói, a heroína irá utilizar o que aprendeu com sua iniciação na nova identidade.

No mundo da imaginação de nossa heroína tudo acontece no que o autor chama de *Night world*, em sua jornada interna, no seu íntimo. Após se reencontrar com seu verdadeiro ser no *Night World*, a heroína retorna a seu mundo ordinário ou *Day world* provida de seus conhecimentos, é o chamado *Magic Flight*. Assim com o herói tem sua iniciação, separação e retorno.

A figura dos *Guardiões do Limiar*, assim como na jornada do herói masculino, está presente, alguém que o herói ou heroína terá que ultrapassar, da sua forma, como aprendeu no seu novo mundo. No caso do herói, para completar a jornada, ele confronta seus guardiões. Já a heroína, com sua jornada interna (inner world), confronta suas sombras. "*Marriage with the goddess, atonement with the father*" (SCHLESINGER, 2017). Dessa forma, o autor exemplifica como a heroína tem como última barreira de autoridade o patriarca para restabelecer o equilíbrio em sua jornada interna matriarcal.

Como se a Heroína estivesse com seu feminino em posição confortável, junto a seu deus, em paz. Porém, agora a heroína precisa reintegrar os bons aspectos masculinos na sua vida, fora da visão patriarcal opressora. Para a heroína voltar para o seu mundo comum ou *Day world*, ela precisa reencontrar um homem com coração. Encontrar alguém que tenha seu lado masculino e feminino equilibrados, como um bom pai. Tom Schlesinger utiliza o termo *forgiveness* para a forma com a heroína deve voltar a seu mundo comum. O mundo especial, o das heroínas, possui o feminino mais profundo, totalmente desconectado do

masculino, já no mundo comum está o patriarcado, o mundo dos homens. Para voltar, a heroína precisa estar transformada, para aceitar e ser aceita.

## **2.5 Arquétipos**

O arquétipo de cada personagem não funciona como uma personalidade rígida, mas sim como fenômenos do inconsciente coletivo que vamos analisar do ponto de vista da Cultura de Massa. O termo arquétipo foi empregado por Carl Jung para definir padrões na personalidade das pessoas. São os resíduos de inúmeras experiências do mesmo tipo. Carl Jung e Campbell traçaram intercessões entre as histórias dos indivíduos, através de um inconsciente coletivo.

Os arquétipos podem ser vistos como segmentações de qualidades e defeitos humanos. Nós crescemos, evoluímos, nos tornamos adultos, temos filhos, netos e enfrentamos problemas. Cada situação requer uma máscara com determinada função. São nossos traços mais primitivos. O arquétipo tem função psicológica e representa parte do personagem do herói em seus mundos. Os arquétipos são aquelas características que através da cultura e do ser humano são seres eternos dos sonhos, e não estereótipos simbólicos. A estudiosa de contos de fadas Marie Louise Von Franz, ao descrever os padrões entre os personagens nos contos de fadas, diz:

“No arquétipo da Grande Mãe temos a bruxa, a mãe diabólica, a velha sábia e a deusa que representa a fertilidade. No arquétipo do espírito há o velho sábio e o mágico destrutivo ou demoníaco, representado em muitos mitos. O arquétipo do rei pode tanto indicar a fertilidade e a força da tribo ou nação como o velho que sufoca a vida nova e deve ser deposto. O herói pode ser a renovação da vida, o grande destruidor, ou ambos. Cada figura arquetípica possui sua própria sombra”. (FRANZ, 1974, p. 40)

### **2.5.1 Herói**

A raiz da ideia de herói está ligada a um sacrifício de si mesmo. O arquétipo que o herói representa é como o ego da personalidade que se separa da mãe:

"Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Como um pastor que aceita se sacrificar para proteger e servir a seu rebanho. A raiz da ideia de Herói está ligada a um sacrifício de si mesmo. (Notem que eu uso a palavra para designar um personagem central ou um protagonista, independente do seu sexo.)

Os heróis têm motivações universais: dor, raiva, separação, patriotismo, assim podemos vê-los com nossos olhos." (VOGLER, 2006, p. 54)

- **Crescimento:** Os heróis aprendem as regras de seus mundos, passam por barreiras, guardiões. Aquele que aprende ou cresce mais será o personagem principal. O ponto central de muitas histórias é a aprendizagem que ocorre entre um Herói e um mentor, ou um Herói e um amante.
- **Sacrifício:** O herói abre mão de algo, deixa seu egoísmo de lado, pensa no grupo. Sacrifica seu "Want" ou seu ego em função do que é preciso ser feito. "Need" - a capacidade de sacrifício, esta, sim, é a verdadeira marca do herói.
- **Ação:** O herói terá uma função ativa, fará a história ter suas mudanças. Será ele que tomará as decisões definitivas da história.
- **Lidar com a morte:** Mesmo que o herói não enfrente a morte de verdade, algo simbolicamente pode representar essa morte. A perda de um amor, dinheiro, família. - Os Heróis nos ensinam a lidar com a morte. Eles podem sobreviver, provando que a morte não é tão dura.

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou seus objetivos. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humano.

### 2.5.2 Doador: Velha(o) Sábia(o)

"A figura do Velho Sábio pode evidenciar-se tanto em sonhos como também através das visões da meditação tão plasticamente a ponto de assumir o papel de um guru, como acontece na Índia. O Velho Sábio aparece nos sonhos como mago, médico, sacerdote, professor, catedrático, avô ou como qualquer pessoa que possuía autoridade." (JUNG, 2000, p. 64)

Campbell e Vogler chamam aquele que ajuda o herói e o ensina o caminho para atingir o sucesso de Velho(a) Sábio(a). Esses arquétipos são dados a aqueles que de alguma forma deixam aos heróis e heroínas algum tipo de ensinamento ou amuleto capaz de ajudar na jornada. Pode ser a fada Sininho ajudando Peter Pan em Hook (1991), ou o Capitão Nascimento orientando seu aprendiz André, em Tropa de Elite 2 (2010). Alguém que ajuda o herói a saber o que é certo e errado.

"A palavra "Mentor" vem da Odisséia. Um personagem chamado Mentor guia o jovem herói, Telêmaco, em sua Jornada de Herói. Na verdade, é a deusa Atena que ajuda Telêmaco, assumindo a forma de Mentor". (VOGLER, 2006, p. 62)

### 2.5.3 Mensageiros/Arautos

O mensageiro será quem muda o Mundo Comum do herói. O personagem passa de alegria para tristeza, de desconhecimento para conhecimento ou vice versa, como Édipo, no momento em que o mensageiro vem trazer a “Cólera”, quando ele descobre que não era estrangeiro, que sua jornada estava se completando. Alguém que anuncia a jornada. Esse arquétipo aparece para levar o herói em direção a seu destino, ele tem a função de colocar a história pra andar, traz a mudança. Carl Jung fala em relação ao forasteiro que traz consigo as mensagens para o herói:

“do ponto de vista mitológico, o belo forasteiro é, provavelmente, a imagem pagã do pai ou de um deus, que aparece como o rei dos mortos”.  
(JUNG, 1964, p. 187)

É necessário algo para dar a partida jornada, um incidente incitante para a história que virá por um Mensageiro. A chegada desses personagens, segundo Vogler (2006, p. 77), tem como características:

- Um ponto de virada na história
- Mudar o interesse do herói

“Esses mensageiros são perigosos porque ameaçam as bases seguras sobre as quais construímos nosso próprio ser ou família. Mas eles são, da mesma forma, diabolicamente fascinantes, pois trazem consigo chaves que abrem portas para todo o domínio da aventura, a um só tempo desejada e temida, da descoberta do eu!” (CAMPBELL, 1949, p. 8)

## Capítulo 3 - A Jornada do Herói

### 3.1 Abreviaturas, siglas e símbolos

A sigla TC é Timecode (tempo corrente). Dessa forma, é possível identificar o momento exato em cada filme. Exemplo: TC: 01;03;04 igual a: uma hora, três minutos, quatro segundos. Cada fase da jornada será titulada seguindo a Jornada do Herói apresentada anteriormente no capítulo 2. Ao iniciar cada fase temos as legendas referentes ao momento da trama; a posição no Plot e na Jornada; Ex: Mundo comum: Primeiro ato\Iniciação\ Stage 1.

#### 3.1.1 Jaws (1975)

Direção: Steven Spielberg

Duração: 02h 04 min

Xerife Brody (Herói), Ellen Brody (boa mãe), Sean Brody (filho mais novo próximo à mãe), Michael Brody (filho mais velho que anda sozinho), Hendricks (policial ajudante infantilizado), Chrissie (primeira vítima), Cassidy (jovem, mensageiro da jornada), Quint (velho sábio, pescador), Prefeito Larry Vaughan (antagonista, patriarca), Legista da balsa (não creditado), Senhora Kintner (mãe da segunda vítima), Alex Kintner (segunda vítima), Matt Hooper (aliado), Polly (a Secretária de Brody e boa mãe).

#### 3.1.2 Central do Brasil (1998)

Direção: Walter Salles

Duração: 01h 53 min

Isadora (Heroína\antagonista), Irene (vizinha, a mãe boa), Josué (herói), Pedrão (vigilante, mensageiro da jornada), Ana (boa mãe que morre), Yolanda (mãe ruim, compra Josué), Cezar (caminhoneiro, aliado), Moisés (irmão mais novo), Isafas (irmão mais velho).

### 3.2 A Jornada do Herói: análise comparativa dos filmes Jaws e Central do Brasil

Os heróis são apresentados no *Mundo Comum*, onde recebem um *Chamado à Aventura*. Primeiro, ficam relutantes ou recusam o chamado, mas num encontro com o mentor são encorajados a fazer a travessia e entrar no Mundo Especial, onde encontram testes, aliados e inimigos. Na aproximação da caverna oculta, cruzam um segundo Limiar, onde enfrentam a provação. Ganham sua recompensa e são perseguidos no caminho de volta ao Mundo Comum. Experimentam uma ressurreição e são transformados pela experiência. Chega então o momento do retorno com o elixir, a bênção ou o tesouro que



beneficia o Mundo Comum.

### 3.2.1 Mundo Comum (as boas mães e o patriarcado como status quo)

- Ato 1\Iniciação\Mundo comum\ Stage 1

“Olhe em volta, irmã, irmão da nossa tribo. Dá para ver que as pessoas mal conseguem sobreviver, com as magras reservas de comida que sobraram da passada estação do ano. Os tempos estão duros, a terra em volta parece sem vida. Diante de nossos olhos, as pessoas estão cada vez mais fracas, mas alguns de nós ainda têm uma energia inquieta. Você, por exemplo. Você não está à vontade, sente que não se adapta a este lugar vazio e esgotado. Você pode até não saber, mas em pouco tempo vai ser escolhido para ser um herói, vai se juntar aos Buscadores, àqueles que Vão em Busca, aqueles que sempre saíram para enfrentar o inimigo”. (VOGLER, 2006, p. 91)

**Central do Brasil:** TC: 00;00;00 a 00;03;37

Isadora, em Central do Brasil, em breve encontrará Josué e agirá como uma mãe; vai iniciar sua metamorfose. Assim como xerife Brody, em Jaws (1975), precisa se tornar um caçador, mas ainda ambos os personagens não perceberam isso.

Durante o prólogo dos dois filmes, o mundo dos nossos heróis é o mundo dos homens, de figuras paternais, corruptos, de caça, de violação, de transposição de barreiras e abandono, um mundo de homens violentos, corruptos, como exemplos patriarcais de maus pais. Nossos heróis e heroínas em ambos os filmes estão envolvidos a todo o momento com ansiedade, reproduzem os dolorosos sentimentos da primeira separação, da mãe. Isadora, em Central do Brasil, escuta de um popular:

“Querido, meu coração é seu, não importa o que você tenha feito, eu te amo. Esses anos todos que você vai ficar trancado aí dentro, eu também vou ficar trancada aqui fora te esperando”.

Essas são as primeiras palavras do filme, por uma mulher que dita a carta para Isadora. Alguém que teve seus sentimentos corrompidos diz *“não importa o que você tenha feito”*. Diz como uma boa mãe que perdeu o marido ou um filho. Temos a corrupção de valores e de famílias em ambos os filmes, como veremos mais à frente.

Logo após o depoimento da primeira popular, temos a imagem de grades, ou barras de ferro separando a multidão (01). Temos o título de abertura do filme com pessoas

invadindo o trem pelas janelas (02) e o suborno de Pedrão, demonstrando um mundo comum corrompido (03).



TC: 00;01;23 - Barras de Ferro (01)



TC: 00;04;20 - Transpondo Janelas (02)



TC: 00;03;33 - Pedrão Corrupto (03)

Cada carta ditada é algo que se corrompeu, que se separou ou se destruiu, cartas de amor, de roubos, desilusões religiosas. Na terceira carta temos Ana, a mãe boa que irá morrer. Ela começa a carta falando: *“Jesus, você foi a pior coisa que já me aconteceu...”*

Ana parece contrariada pelo homem que saberemos em breve ser seu ex-marido, ela diz que ele não vale nada. Coloca-se assim a figura do pai de Josué como um pai ruim.

**Jaws:** TC 00;01;13 a 00;05;05

Nosso herói Brody, assim como em Central do Brasil, terá seus valores corrompidos e terá que aprender a conviver com isso para terminar sua jornada. Durante o prólogo do filme as primeiras palavras que escutamos são: *“What's your name again?!”*

Essas são as primeiras palavras de Cassidy ao perseguir Chrissie pela praia ao luar. Não se importam com nomes, correm à procura de sexo na natureza, ao luar, como animais primitivos vão para o mar. Os belos jovens se separam do grupo. O homem primitivo entendido como um animal humano que caça e persegue sua presa, que tem contato com a natureza selvagem. Durante o prólogo, temos um grupo de jovens na praia; vários bebem, fumam, tocam violão. Chrissie e Cassidy estão entre eles, trocam olhares, flertam um com o outro. Cassidy se aproxima de Chrissie, que foge entre as cercas. As cercas simbolicamente durante o filme representam as barreiras que são quebradas, que os separam do mar, o mundo especial do Xerife Brody. As cercas mostram as divisões do mundo do herói, barreiras ultrapassadas metaforicamente, da mesma forma que acontece com as grade e cercas em Central do Brasil (1998). Os jovens correm enquanto Chrissie tira a roupa. Cassidy, bêbado, tenta acompanhar (4). Chrissie tira suas roupas e mergulha no mar, enquanto Cassidy cai embriagado na areia da praia. Chrissie (5) é uma mulher enorme, nada com a desenvoltura de uma atleta de nado sincronizado, como uma sereia, linda, nua nas águas, a deusa está em perigo, a boa mãe vai morrer. Perseguida por dois animais selvagens que querem corromper seu corpo: Cassidy e o tubarão a perseguem, fora e dentro d'água. O tubarão, assim como Cassidy, persegue o corpo nu para violar, rompê-lo. Ao chegar na vítima, o tubarão não a puxa para dentro d'água, Chrissie é arrastada de um

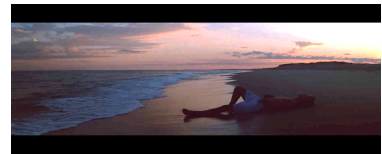
lado para o outro, não morre no silêncio das profundezas, grita como uma mulher estuprada, violada. Tem seu corpo dilacerado pelo animal que faz a primeira vítima. Após a morte de Chrissie, a boa mãe simbólica, podemos ver Cassady, que deitado na beira da praia respira fundo, como um animal selvagem após atacar sua presa, relaxa <sup>(6)</sup>. O Tubarão no filme representa os valores corrompidos pelo patriarcado da cidade de Amity. A cidade de Amity em *Jaws* (1975) está para o mundo patriarcal de Brody, assim como a estação central em *Central do Brasil* (1998) está para o mundo patriarcal de Isadora: são mundos masculinos e corruptos.



TC: 00;02;30 - Cercas e os limites (4)



TC: 00;03;10 - Chrissie. A sereia. (5)



TC: 00;04;50 - Cassady, na praia, dorme (6)

“As regiões do desconhecido (deserto, selva, fundo do mar, terra estranha, etc.) são campos livres para a projeção de conteúdos inconscientes. A libido incestuosa por conseguinte, se reflete contra o indivíduo e sua sociedade sob formas que sugerem ameaças de violência e fantasias de deleite perigoso não apenas de ogros, mas também de sereias de beleza misteriosamente nostálgica e sedutora”. (CAMPBELL, 1949, p. 68)

**Central do Brasil:** TC: 00;05;35 a 00;08;40

“*Olha, quero deixar bem claro que sou contra isso*”. Isadora ao chegar em casa após o trabalho deixa sua *máscara* de lado. Isadora, de escrevedora de cartas na estação, passa a ser uma pessoa sem nenhum respeito por aqueles envelopes. Laurie Hutzler chama de máscara o que o herói utiliza para esconder determinados elementos de sua vida (HUTZLER, 2006, 13). Irene e Isadora são vizinhas no mesmo prédio. As duas se comunicam pela janela aos berros entre os andares dos prédios podemos ver as separações <sup>(7)</sup>. Nossa heroína atravessa as paredes com seus berros para chamar a amiga, na intenção de abrir os envelopes. Corrompendo a intimidade das pessoas, as barreiras rompidas pelos berros, nos levam à mesma figura que temos em *Tubarão*: a boa mãe. As primeiras palavras de Irene mostram que ela é contra o que Isadora faz rasgando as cartas das pessoas. Irene não concorda em rasgar as cartas ou violar a intimidade abrindo as cartas das pessoas. No início está relutante, até Isadora falar: “*Por favor, amiguinha, colabora!*” Irene senta-se à mesa, o contrário de Isadora, manuseia a carta com cuidado para não danificar, ao violarem e lerem a primeira carta Isadora fala: “*Esse desgraçado me fez escrever essa carta para dez mulheres diferentes!*” <sup>(8)</sup>. Irene é nossa boa mãe, assim como Ellen, em *Tubarão* (ou a primeira vítima no prólogo). Durante a abertura de mais uma carta, Isadora fala: “*Dizem que muita gente perde a cabeça no carnaval. Eu sou uma, você*

*se divertiu e eu também, agora vamos esquecer!”*. Irene fala que adorou a carta, de alguém que foi sincero e não tenta enganar a amada, fala sobre as paixões de carnaval e esquecer tudo, sabe que aquela pessoa parece estar falando a verdade. Isadora não se importa, destrói o envelope como alguém que corrompe aqueles valores, destrói uma possível família, assim como Jaws (1975) destrói famílias.

Cada carta destruída é uma família que se desfaz, assim como cada ataque do Tubarão. Ao contrário de Isadora, que é uma mulher de idade, recatada, Irene parece ser um pouco mais jovem e expansiva, tem os cabelos coloridos, decotes a mostra, tem idade para ser mãe, é uma mulher linda e sorridente.

Como veremos mais tarde, Irene e Isadora foram professoras, foram mulheres que cuidaram de crianças como uma mãe. As figuras de Irene e Ana, em Central do Brasil (1998), e Ellen Brody, Polly, Kintner, em Jaws (1975), são nossas boas mães.

Os ambientes sem a presença de mulheres em ambos os filmes são colocados de forma violenta, onde não há figura do patriarca corrupto domina. A figura masculina paterna na casa de Irene é ausente, ambas não aparentam serem casadas, e como veremos mais à frente, descrevem seus pais como caminhoneiros alcoólatras e abusadores corruptos.

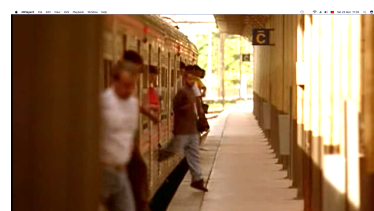
Pedrão, em Central do Brasil (1998), e Larry e Quint, em Jaws (1975), são nossos patriarcas. Xerife Brody precisa se transformar num caçador como Quint, ou como Pedrão, com sangue frio; precisa se distanciar da sua família e ir para o mar. Assim como Isadora também precisará se distanciar do seu mundo comum em direção ao Nordeste com Josué. Em ambos os filmes temos os elementos das cercas, das multidões, transpondo as barreiras, multidões invadem as águas, cruzam linhas, outras multidões saem dos trens, é o mundo especial surgindo (9).



TC: 00;05;42 - Janelas das casas (7)



TC: 00;07;39 - Violam as cartas (8)



TC: 00;08;47 - Invasão no pilotis (9)

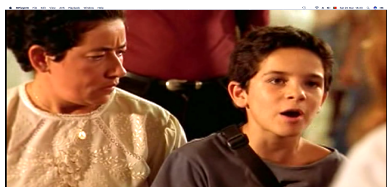
### **Central do Brasil:** TC: 00;08;58 a 00;12;58

Ana resolve mandar outra carta para seu marido no Nordeste. Vai com Josué até Isadora na estação de trem. Lá pergunta se Isadora já havia postado a carta, porque estava arrependida. Ana diz: *“Eu queria rasgar aquela, eu queria mandar outra, acho que fui brava demais com Jesus...”*

Logo veremos que Jesus é o nome de seu marido. Isadora ao perceber que Ana, apesar de contrariada pelo marido ainda assim tem saudade, começa a escrever: *“Jesus,*

*sinto muito a sua falta, me dói acordar e não ter você ao meu lado, queria deixar meu último fio de cabelo preto da minha cabeça pra você tirar.”*

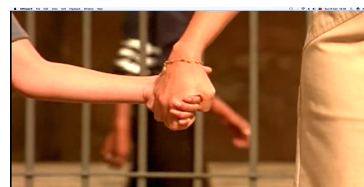
Isadora ao se referir do último fio de cabelo preto escreve como alguém que está disposta a ser confrontada e violada fisicamente em nome da família, do status quo, do patriarcado, o mesmo patriarcado que Brody em tubarão vai lutar pra ser aceito. Com a criança ao lado, Ana está tentando manter sua família íntegra, unida, como uma boa mãe. Após terminar de escrever a carta, Ana faz o pagamento de Isadora. Josué interrompe a mãe e pergunta: *“Mas mãe, como você sabe que ela botou a carta no correio?”*. Ana calmamente corrige o filho e diz: *“deixa de ser mal educado menino”*. Ana age como uma boa mãe, trata bem a criança, tenta educar de forma maternal, sem violência (10). Após terminarem de conversar, Ana e Josué deixam Irene, vão atravessar a rua, onde acontece o acidente que deixa Josué sem sua mãe (11). Antes de atravessar a rua, Ana pega na mão de Josué, numa atitude protetora de boa mãe (12). A figura da boa mãe, assim como em Jaws (1975), com Chrissie, morre.



TC: 00;11;29 - Ana educa o filho (10)



TC: 00;12;06 - Morte da boa mãe (11)



TC: 00;11;49 - Ana cuida do filho (12)

Isadora está no seu mundo, ordinário, não aprendeu nenhuma regra do seu novo mundo, ainda não demonstra nenhum carinho por pelo herói Josué. Isadora precisa de uma família, já não pode ser mãe. Josué também precisa achar sua família; Ana, sua mãe, morreu. A morte da boa mãe é o incidente que leva nossos heróis ao novo mundo de ambas as tramas.

“nutridora e “boa” mãe jovem e bela que outrora conhecemos, e até provamos, no passado mais remoto. O tempo a fez afastar-se e, no entanto, ela ainda habita, como quem dorme na intemporalidade, no leito do mar intemporal.” (CAMPBELL, 1949, p. 68)

**Jaws:** TC: 00;05;11 a 00;06;02

Xerife Brody, para terminar sua Jornada, precisa se tornar um caçador, de certa forma, um corrupto, que tira vidas, um caçador no sentido primitivo, mas ele ainda não sabe disso. Assim como Isadora ainda está em seu mundo comum e não teve sua paz perturbada. Apesar de Xerife Brody estar numa ilha, a cidade de Amity, distante de NY, ainda permanece intacto junto a sua esposa e boa mãe Ellen. A metamorfose do personagem se dará na medida em que nosso herói deixar-se corromper, permitindo-se aproximar do mar e

romper as barreiras, quebrar as cercas simbolicamente. Brody, assim como Josué, afasta-se das figuras femininas. Josué se distancia de sua mãe, Ana, e Brody se afasta de Ellen.

Brody acaba de se mudar para a cidade, o novo mundo do nosso Herói. Vem com sua mulher de Nova Iorque para uma pequena cidade. Ao acordar, Brody está na janela olhando o mar, seu novo mundo, com Ellen Brody na cama ao lado. Xerife Brody está em águas desconhecidas, numa cidade nova. Ele repara nas sombras do quarto, que, segundo sua mulher, mudam durante as estações do ano. As sombras simbolicamente representam o que Laurie Hutzler chama dos Medos do Herói (HUTZLER, 2006, p. 16), são um anúncio do enfrentamento que chegará com o verão.

Sua esposa representa seu antigo mundo em Nova Iorque, a mãe dos filhos, cheia de luz, deitada na cama sonolenta. Ellen se apresenta como A Bela adormecida/Sleeping Beauty (1959), o ventre materno ou boa mãe (13). Os dois conversam sobre alimentar o cachorro e cuidar dos filhos (como uma boa mãe e um bom pai). Brody fala que vai dar comida ao cachorro. Enquanto falam, Brody procura o filho no quintal, olhando pela janela (14), faz tudo enquanto sua esposa está sonolenta na cama. Brody, ainda novo na cidade, brinca com o sotaque de Nova Iorque. Ele ainda não teve seu chamado para a aventura, está imergido em seu antigo mundo. A falta do sotaque local mostra como o herói pode negar suas sombras; ele ainda não está aprendendo as regras do novo mundo, necessárias para a jornada. A figura feminina aparece como alguém que promove toda a força do herói (a deusa), alguém que cuida. Os dois representam os bons pais, o cachorro reforça a referência aos animais que despertam com a Bela Adormecida (15), bons pais, como o príncipe e a princesa dos contos de fadas.



TC: 00:05:23 A Bela Adormecida (13)



TC: 00:05:43 Brody cuida dos filhos (14)



TC: 00:05:10 Brody; bela e fera (15)

“Briar Rose (a Bela Adormecida) foi posta para dormir por uma bruxa má (uma imagem inconsciente de mãe má). E não apenas ela, mas todo o seu mundo, adormeceu; mas, por fim, “após muitos e muitos anos”, um príncipe a despertou. “O rei e a rainha (a imagem consciente dos pais bons)” (CAMPBELL, 1949, p. 68)



### 3.2.2 O chamado à aventura (a chegada do Mensageiro)

- Ato 1\Iniciação\Chamado à aventura\Ponto de virada 1

“Um vilão percorre o território do herói, talvez até fazendo perguntas pela vizinhança, questionando se vive por ali uma certa criança, ou pedindo informações sobre o herói. Isto pode funcionar como um Chamado à Aventura, alertando a platéia e o herói de que algo não anda bem e a luta vai começar”. (VOGLER, 1989, p. 110)

**Central do Brasil:** TC: 00;18;00 a 00;19;50

Dois dias se passam e Josué continua sozinho até a chegada do Arauto da aventura, O Mensageiro. Pedrão, o mensageiro da jornada de Isadora e Josué, é um tipo de vigilante terceirizado da estação ferroviária. Um segurança que não é seguro, tem a reputação questionável.

Nesse dia, Pedrão avista um jovem ladrão roubando algo de um feirante. Pedrão e um ajudante perseguem como numa caça o jovem delinquente que corre; já sabem fazer o que Xerife Brody precisa aprender: caçar. O jovem, ao fugir, pula a roleta de passageiros, cruza um vagão parado, corre em meio às pilastras, desesperado. O homem fugindo atravessa por toda a estação, rompendo todas as regras de circulação, corrompendo a vida comum da estação (16). Pedrão e seu amigo, numa atitude desmesurada, matam o jovem delinquente que já estava rendido no chão. Como animais primitivos à caça da presa, correm e resolvem a situação como ogros, dão tiros (destroem famílias). Assim como em *Jaws* (1975), o mensageiro traz uma falha ética, algum tipo de transposição de regras. Pedrão, um corrupto assassino, persegue e caça (jovem raptor). Cassady, o mensageiro em *Jaws* (1975), também persegue a jovem Chrissie (que vai ser corrompida) e terá sua idoneidade questionada, assim como Pedrão, como veremos mais à frente.

Pedrão, após matar o ladrão, vai até Isadora, que estava conversando pela primeira vez com Josué (17). Chama na surdina para conversar. Transgredindo mais uma regra, resolvem vender Josué. Isadora receberia mil dólares pelo esquema. Pedrão, como um homem rude, fica no papel de um pai ruim, que vai vender a criança. A jornada está anunciada para Isadora, por Pedrão, ao tentar negociar Josué. O elemento das grades separando os dois mundos, assim como na praia de Xerife Brody, também aparece aqui separando Isadora e Josué (18).

A Jornada em ambos os filme é anunciada por mensageiro homem, que representa o patriarcado local; Cassady e Pedrão, ambos trazem o caos para a vida dos nossos heróis e heroínas.



TC: 00;18;00 Pedrão caça o ladrão (16)



TC: 00;13;26 Anuncia a aventura (17)



TC: 00;15;30 Janelas separam (18)

“Eis que perigosos mensageiros começam a aparecer no cérebro. Esses mensageiros são perigosos porque ameaçam as bases seguras sobre as quais construímos nosso próprio ser ou família. Mas eles são, da mesma forma, diabolicamente fascinantes.” (CAMPBELL, 1949, p. 08)

**Jaws:** TC: 00;06:05 a 00;06;39

Brody está na cozinha conversando com seu filho mais velho e sua esposa. A criança está com as mãos sangrando (19) (uma provável referência às cercas quebradas que vão ser relatadas por sua secretária Polly). Seu filho Michael Brody diz que foi mordido por vampiros e é ajudado pelos pais, reforçando ainda mais o sentimento de bons pais.

Em *Jaws* (1975), o filho mais velho já anda livremente pela cidade, enquanto o mais novo ainda fica junto à mãe, da mesma forma como veremos com Josué, Moisés e Isaías, em *Central do Brasil* (1998). Todos os irmãos de Josué estavam no Nordeste, enquanto Josué, junto com a mãe, foi para o Sudeste (Rio de Janeiro). A figura do irmão mais novo junto à mãe vai se repetir em ambos os filmes.

Michael quebrar as cercas simboliza a violência, a corrupção dos valores e o crescimento como filho mais velho, como o sacrifício que Brody e Isadora farão para terminar a jornada. Essa corrupção generalizada é representada simbolicamente também pelo tubarão e toda sua violência, como exemplo de vitalidade, animal selvagem, contato com a natureza e masculinidade. Esse é o mundo novo que Brody, nosso herói, terá que enfrentar: dos velhos corruptos, homens bêbados. No caso de Isadora: terá que fugir de sua masculinidade e enfrentar a maternidade com Josué.

O filho mais velho de Brody traz da rua um mundo novo, violento, porta adentro, com as mãos sangrando, o novo mundo masculino, ao qual ele, como irmão mais velho, está mais exposto. Sean, o mais novo, está com a mãe no balanço (20).

Logo em seguida Brody recebe *O Chamado à Aventura* por telefone (Cassady chama a polícia). Brody, que estava em casa, vai imediatamente para a cena do crime (21).





TC: 00:06:00 Michael e as cercas (19)



TC: 06:41:00 Sean e Ellen Juntos (20)



TC: 06:07:00 O Chamado à aventura (21)

“Esse primeiro estágio da jornada mitológica que denominamos aqui “o chamado da aventura” significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta”. (CAMPBELL, 1949, p. 34)

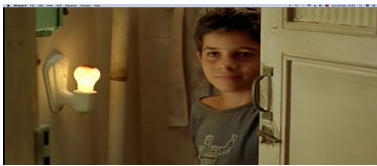
#### **Central do Brasil: TC: 00:21;29 a 00:24;14**

Josué já foi vendido por Pedrão e continua na estação de trens. Isadora vai ao encontro do menino para levá-lo para casa, fingindo ser uma boa mãe, na intenção de protegê-lo. Isadora sai do *Mundo Comum*; colocando Josué pra dentro de casa, cruza os limites. Assim como Xerife Brody, em Tubarão, ao se encontrar com o mensageiro Cassady, também simbolicamente cruza as cercas.

“*Aonde é que está seu marido?*” A casa vazia de Isadora, como uma pessoa mais velha, mostra nossa heroína fragilizada, sozinha, que não constituiu uma família. Josué é sua chance de ter alguém.

Josué tem idade para ser filho de Irene (a boa mãe). A primeira vez que Josué olha para Irene é a primeira vez que o garoto mostra um sorriso no filme (22). Imediatamente o garoto reconhece em Irene a figura materna, como alguém que poderia cuidar dele. Irene cuida e alimenta o garoto, tratando-o com doçura, como uma verdadeira mãe (23). Josué pergunta qual seria a profissão de Irene. Antes mesmo de ela responder, o garoto já sabe que ele era professora. O fato de ambas serem ex-professoras reforça o arquétipo de uma boa mãe que cuida de crianças, mas que por algum motivo se afastaram da maternidade. As duas amigas não têm filhos ou por algum motivo não constituíram família. Irene, mais nova ainda, apresenta-se vaidosa e desperta o interesse do garoto.

Josué tem apenas elogios ao pai, fala que ele trabalha muito, é carpinteiro e sabe fazer mesas, cadeiras e portas. Josué tem uma boa referência masculina, diferente de Isadora e Irene que, em seguida, reforçam ainda mais as péssimas referências patriarcais em suas famílias. Referências de homens corruptos e bêbados. Quando Josué fala que vai ser motorista de caminhão, as duas amigas falam que seus pais eram motoristas também, Isadora diz: “*Era tudo cachaceiro também, era uma merda!*”



TC: 00;22;41 Josué sorri para Irene (22)



TC: 00;22;41 Irene a Boa Mãe (23)

Em ambos os filmes, *Jaws* (1975) e *Central do Brasil* (1998), nossos heróis têm seus mundos comum abalados. Isadora coloca Josué pra dentro de casa, despertando seus instintos maternos. Josué perde sua mãe e fica sem casa, enquanto Xerife Brody tem como incidente incitante a morte de Chrissie e a missão de proteger as pessoas (ser um bom pai) com a chegada do Tubarão.

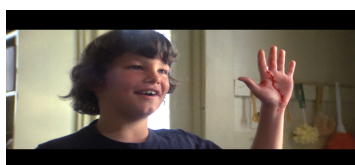
**Jaws:** TC: 00;06;07 a 00;07;20

Brody, ao receber ao *Chamado à Aventura* no telefone, sai de sua casa. Sua casa representa seu antigo mundo. Sean não se afasta da mãe (24), está preservado, diferente de seu irmão mais velho, que já sai de casa sozinho, quebrando cercas (25). Josué, em *Central do Brasil*, antes da morte da sua mãe, estava próximo a Ana. Com a morte da sua mãe passa a ficar solto no mundo, como Michael em *Jaws* (1975), exposto ao mundo. Brody, dentro de sua casa, está junto de sua esposa e família, que gostam dele e fazem parte de seu ego. Ele se sente protegido em casa, como no seu antigo mundo em NY.

Brody pega seu carro na garagem. No caminho, saindo da casa, podemos ver as cercas separando ele e o filho mais novo que está ao lado da mãe, em, literalmente perfeito balanço num brinquedo do quintal. O pai pega seu carro e sai simbolicamente em direção ao mar (26), onde no futuro deve enfrentar os seus medos. Brody ainda nega a jornada; acha engraçado quando sua mulher pede para ele tomar cuidado.



TC: 00;06;46 - Michael sai sozinho (24)



TC: 00;06;07 Michael e as cercas (25)



TC: 00;07;10 Herói vai à Jornada (26)

**Jaws:** TC 00;07;20 a 09;45;00

Brody e Cassady refazem o caminho das cercas, como um vilão que percorre todo território do herói. Cruzam o limite simbólico entre o mar e a praia. O jovem Cassady havia perseguido Chrissie, assim como Pedrão perseguiu o jovem ladrão na *Central do Brasil*. Ambos os mensageiros trazem a cólera para o mundo comum dos nossos heróis.

O jovem belo de cabelo loiro segura nas mãos um pedaço das cercas da praia. Cassady diz a Brody que estava bêbado, que não viu o ataque, estava desmaiado e passou dos limites com o álcool. Brody pergunta: *She ran out on you?* (27). Brody faz uma alusão, como se o jovem estivesse se aproveitando da vítima de forma violenta, como uma violação (estupro). O jovem nega que tenha se aproveitado. Cassady quebra o pedaço de cerca que está na mão e joga no chão. O simbolismo das cercas mais uma vez aparece. Os jovens, sempre homens, corrompendo, passando dos limites. A cerca quebrada, os limites entre os mundos se misturando. O mundo masculino corrupto aparece da mesma forma patriarcal das referências paternas de Isadora em Central do Brasil e do corrupto Pedrão.

Nas duas últimas sequências temos a intervenção de três figuras masculinas: Michael, Pedrão e Cassady. Todos com uma coisa em comum: a violência.

Terminamos a sequência com Brody ao lado das cercas quebradas entre os dois mundos: Mundo Comum e Novo Mundo (Mar e Terra) (28). O seu ajudante, Hendricks, está sentado na areia, enojado. Após ver o cadáver da vítima, senta na areia como uma criança, e chora ao ver a vítima. Hendricks dará sinais de infantilização, como o filho mais novo do Xerife. Parece que ainda não foi corrompido e chora a morte da boa mãe (28), enquanto o mensageiro Cassady não demonstra nenhum sentimento, como veremos na delegacia mais à frente (29). Brody, em contato com seus medos pela primeira vez: nosso herói foi confrontado da mesma forma que Isadora em relação a Josué.



TC: 00;07;35 Caminho para o novo (27)



TC: 00;08;09 Hendrick chora (28)



TC: 00;08;55 Cassady na delegacia (29)

Na delegacia veremos se repetir o arquétipo da boa mãe agora com a senhora Polly, o do filho mais novo (Hendrick) infantilizado, Cassady (filho mais velho já corrompido) e Brody como pai. Ambos os heróis terão seus protótipos de famílias pela jornada.

Na delegacia, Hendricks está sentado com um copo de remédio, com cara abatida, o mesmo remédio que o jovem mensageiro Cassady segura, mas não parece estar enojado. Cassady está com olhar de indiferença, reforçando o personagem como corrupto. Polly, a secretária, fala com Hendricks e pergunta se ele dormiu bem. Num gesto maternal, ela reforça o arquétipo feminino de boa mãe, preocupa-se com Hendrick, que parece abatido segurando o copo de remédio. O jovem Cassady, o mensageiro, representa o filho mais velho que se distanciou dos pais. Hendrick, o policial, está ao lado da figura maternal da senhora Polly.

### 3.2.3 A recusa do chamado: os heróis e heroínas negam a jornada

- Ato 1 Iniciação\Recusa do chamado\Stage 2 (Nova Realidade)

“Com frequência, na vida real, e com não menos frequência, nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses. A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela "cultura", o sujeito perde o poder da ação.” (CAMPBELL, 1949, p. 08)

A negação da jornada pode ser vista durante muitos momentos dos filmes. Mesmo após o início da jornada, o herói pode demonstrar fraquezas diante do período de provação, ou se recusar a iniciar a jornada. Isadora mora sozinha e nunca formou família; ela nega a aproximação de Josué Inicialmente. Isadora nega ser mãe de Josué e Brody se nega a se transforma num caçador.

**Central do Brasil:** TC: 00;13;45 a 00;14;56

Pedrão e Isadora trabalham na estação de trens. Estão sobre no mesmo território, obedecem às mesmas regras em seus mundos comuns. Josué vai até Isadora para escrever uma carta para seu pai, Isadora nega ajuda para a criança que está chorando sem seus pais. Como uma mãe ruim, Isadora nega ajuda ao menino e pede para que ele saia. Naquele momento apenas Josué estava fora de seu mundo comum (30). Isadora fala: “*Sai daqui, moleque, desinfeta!*”.

O mensageiro Pedrão ainda não havia chegado para despertar o desejo de Isadora pelo Josué. Isadora obedecendo às regras de seu mundo comum (patriarcado), age com violência, trata mal Josué.

Assim como a chamada de Hendrick fez Xerife Brody despertar para os aspectos do novo mundo, Pedrão faz Isadora despertar como uma heroína, para o novo mundo matriarcal.

**Central do Brasil:** TC: 00;26;25 a 29;05;00

Isadora, mesmo levando Josué pra casa decide deixar o garoto num esquema de adoção ilegal. Josué pergunta para onde está indo. Isadora fala que é para um lugar ótimo. Os dois, no trem, sem perceber, já iniciaram a jornada. Simbolicamente, já estão onde deveriam estar (na estrada). Mesmo que ainda fora do destino correto, assim como Xerife Brody, em *Jaws* (1975), que precisa ser um caçador, mas foi numa loja de caça comprar tintas; estava no lugar certo pra fazer a coisa errada. Isadora, que precisa cair na estrada, e cai na estrada errada, também estava no lugar certo pelos motivos errados. Ela pega a estrada (metrô) com o garoto, por dinheiro.

Mais uma vez, no vagão do trem temos os elementos das barras nas janelas, dividindo os mundos (31). Ao chegar ao local onde Pedrão está, temos a repetição das colunas (32) que dividem os dois mundos, como em *Jaws* (1975). Isadora vai deixar Josué com Pedrão. Ela, que deveria proteger Josué como uma mãe, está entregando o menino. Os três passam por um corredor, com barras de ferro e cercas, em direção ao suposto encontro de adoção, como uma nova vida, uma nova mãe para Josué. Isadora deixa Josué na casa para o suposto trâmite da adoção e conta os mil dólares que ganhou. Ela nega a sua jornada para achar os pais de Josué no Nordeste, e nega sua jornada pessoal como mãe. Josué agora tem como referência matriarcal Yolanda. As referências nas famílias mudam, dependendo em que mundo o herói está. Josué, em seu novo mundo, encontra Yolanda como “nova mãe”, e Brody, em *Jaws* (1975), encontra Quint como “Novo Pai”.



TC: 00;13;45 Isadora nega a jornada (30)



TC: 00;10;25 As grades dividem (31)



TC: 00;27;05 Pedrão o mensageiro (32)

#### **Central do Brasil: TC: 00;25;03 a 00;26;27**

Josué, ao dormir na casa de Isadora encontra a carta que deveria ser remetida para seu pai. Isadora discute com o menino e pega a carta de volta. Isadora fala que teve dias de cão e não teve tempo de passar nos correios. Josué pede a carta de volta, diz que vai entregar para seu pai.

Dessa forma, mais uma vez nossa Heroína nega ajuda para Josué, como uma antagonista. Ao mesmo tempo, Isadora nega sua jornada. Ela tem que cair na estrada com Josué, mas ainda não sabe. Em busca de uma família pra ela e para o menino, Isadora ainda se assemelha mais a uma mãe ruim, irá vender o menino.

Ambos os heróis (Josué e Brody) querem ficar juntos de suas mães e/ou esposa. Sofrem pelas separações de suas mães.

**Jaws:** TC: 00;10;36 a 00;11;23

Brody, nosso herói, após ficar sabendo do ataque pelo mensageiro, sai em direção à delegacia. Após escrever o relatório sobre a morte da primeira vítima, caminha até uma loja onde são vendidos artigos de pesca e caça, dando indícios de sua metamorfose num caçador. Porém, negando sua jornada, compra artigos para confeccionar as placas de interdição das praias (33). Xerife Brody é um militar que não sabe matar, não caça, vai proibir a entrada no mar. Impõe uma proibição para ele mesmo. Brody não sabe ser um bom xerife, assim como Isadora de Central do Brasil (1998) não sabe ser uma boa mãe; são falhas em seu caráter, que precisam ser resolvidas ao longo da jornada. Brody ao comprar os pincéis e tintas, nega o fato de que deveria comprar os artigos para ser um caçador. Brody demonstra o que Laurie Hutzler chama de seu *Lado obscuro*, ou seja: é um xerife fraco, sem moral (HUTZLER, 2006, p. 33).

Ao sair da loja onde comprou os pincéis Brody encontra Hendrick no seu carro. As primeiras palavras de Hendrick na cena reforçam o personagem infantilizado como um filho mais novo: “*Polly sent me to tell you that there's a bunch of Boy Scouts in Avril Bay*”.

Hendrick fala como um filho prestando contas ao pai, não sabe o que fazer. Polly faz novamente o papel da boa mãe, mandando o recado para o nosso herói.

Brody pede para que Hendrick e Polly montem as placas para colocar na praia. Xerife Brody joga o material nas mãos de Hendrick, dando as ordens para que ele resolva o problema com Polly, fala com autoridade, como xerife ou irmão mais velho. Antes de ir, faz uma ressalva e diz: “*Let Polly do the printing!*”. Para que a mãe (Polly) supervisione o filho (Hendrick) na pintura das placas. O personagem de Hendrick vai novamente para junto de Polly, numa posição de filho caçula e boa mãe (34). Enquanto isso, passam várias outras crianças segurando placas e sinais como Hendrick (35).



TC: 00;10;35 Herói nega a jornada (33) TC: 00;10;53 Placas para as praias (34) TC: 00;10;53 Outra criança segura placa (35)

**Jaws:** TC: 00;11;30 a 00;13;35

Antes de o prefeito chegar, Brody parece preocupado, fuma um cigarro e olha as crianças nadando na praia. Pede para que o motorista da balsa o leve até as crianças, pela primeira vez vai entrar na água. Assim como Isadora (Central do Brasil) se permite colocar



uma criança pra dentro de casa, aqui o xerife Brody se permite entrar na água, ambos enfrentam seus medos.

O xerife encontra o prefeito Larry Vaughan no barco (o barco chama-se A Mity). Larry parece preocupado com os turistas que a cidade vai perder. Ao fundo, podemos ver os funcionários do prefeito, todos estão engravatados como burocratas, homens e um carro gigante, todos preocupados com o dinheiro que vão perder caso os turistas não venham no verão. Entre os homens, temos o legista, que numa atitude corrupta, fala que a última vítima não foi mordida por um tubarão, mas sim atingida por um motor de barco. Mais uma vez temos a transgressão de limites, corrupção de valores e corpos como assunto, assim como no mundo patriarcal de Isadora rasgando cartas, corrompendo os valores da família patriarcal. Brody, como Josué, está sozinho no novo mundo, procura um aliado. Os inimigos de Brody se mostram da mesma forma que para Josué ao ficar sozinho na estação central. Xerife Brody sentiu medo de ir para as águas, enfrentar o mundo dos homens, afastar-se de sua boa mãe (Ellen Brody). O carro enorme na balsa, com as grades como dentes de tubarão (36), mostra Brody simbolicamente nas águas com tubarões, com o patriarcado violento. Temos um xerife que não prende os corruptos, a *Máscara* de Brody começa a cair (HUTZLER, 2006, p. 13).

Os elementos das cercas estão presentes no carro e nas laterais da balsa. Brody ali pela primeira vez nas águas mostra que está em perigo naquele meio.



TC: 00;11;30 Herói enfrenta os medos (36)

Nos dois filmes, *Jaws* (1975) e *Central do Brasil* (1998), nossos personagens já iniciaram suas aventuras, mas apenas não perceberam. Isadora está em sua metamorfose. Na tentativa de ter uma família, torna-se mãe e traz para dentro de casa Josué. E Brody, para se tornar um pescador (bom pai), entra no mar. Ambos os heróis tiveram seus Mundos Comuns abalados.

### 3.2.4 O encontro com o(a) mentor(a). O(A) velho(a) sábio(a).

- Primeiro ato Iniciação\O encontro com o mentor\Estágio 3, (Progresso, segue em frente sem perder a antiga identidade)

#### Mentores

- Central do Brasil: Irene (mentora de Isadora)
- Tubarão: Quint (mentor de Brody)

“A relação entre Herói e Mentor é um dos temas mais comuns da mitologia, e um dos mais ricos em valor simbólico. Representa o vínculo entre pais e filhos, entre mestre e discípulo, médico e paciente, Deus e o ser humano”. (VOGLER, 1991, p. 39)

**Jaws:** TC: 00;18;45 a 00;22;27

Isadora tem como mentora Irene; Brody tem Quint. Xerife Brody tem que se tornar um caçador, para isso vai aprender as regras do novo mundo com um conhecido caçador da ilha. Isadora tem que se tornar mãe, isso explica o porquê uma mentora tão maternal como Irene. Brody tem um mentor paternal, Quint. Ambos, Isadora e Brody, com seus novos protótipos de família para chegarem ao destino.

Durante o encontro de Brody com seu mentor, escutamos na reunião do município: *“Is That \$300 bounty on the shark in cash or check?”*

O comentário na mesa é para discutirem as mortes na praia. Os comerciantes e moradores estão numa reunião do município, na mesa onde estão locutores: apenas homens. Os velhos burocratas estão discutindo o que vai ser do comércio local com os ataques. A plateia de populares sorri com o comentário, apenas a única mulher na primeira fila reclama: *“I don't think that's funny”*.

A corrupção de valores e dos corpos volta a ser assunto como piada. O mundo masculino violento se mostra na reunião dos moradores, o mesmo mundo patriarcal de que Isadora precisa fugir na Central do Brasil.

O prefeito Larry fala que as águas serão proibidas para a população por 24 horas. Os comerciantes e trabalhadores entram num fervoroso diálogo, até a chegada do velho



mentor, o pescador que é tudo o que nosso herói precisa: Quint é o herói ideal para Brody se espelhar.

Quint tem o conhecimento para Brody enfrentar o novo mundo nos mares, assim como Irene também tem o conhecimento para ajudar Isadora a cuidar de Josué.

Em Central do Brasil (1998) Irene faz esse papel, ensinando a amiga a cuidar de Josué como uma boa mãe. Quint, em Tubarão, é um velho pescador, vem acompanhado de seu ajudante e um cachorro. Quint risca o quadro negro da sala, como um professor anuncia o dever de casa para os alunos, fala que a recompensa de três mil dólares é suficiente apenas para achar o tubarão, para matar o animal seria necessário dez mil dólares.

Quint sabe pescar, sabe onde procurar, tem barco e autoridade. Ele sabe que o tubarão é um monstro. A seu lado podemos ver um ajudante, um homem sujo, trazendo um cão. Quint fica na posição de comandante e aquele homem sujo, como seu subordinado, um marinheiro (37).

Na posição de comandante de um barco, todos sabem como ele vive e ganha a vida; como pescador, fica na posição de mestre dos mares. Em breve, Brody será no barco aquele que cuida dos peixes podres e faz o pior serviço do local. De xerife, rebaixado para jogador de iscas, como Hutzler (2006, p. 36), ambos os heróis deixam o que querem (want) e passam para o que é necessário para dar continuidade à jornada (need). Isadora, em Central do Brasil, com sua mentora maternal, vai de destruidora de família a agregadora. Ambos os heróis estão enfrentando seus medos e aprendendo as regras do novo mundo que está se afunilando. A presença do mentor dá para eles o conhecimento para enfrentar o novo mundo.

“mestre do reino do mito, o guardião da sabedoria a respeito de todos os caminhos secretos e fórmulas poderosas. Seu papel equivale precisamente ao do Velho Sábio, presença constante nos mitos e contos de fadas, cujas palavras ajudam o herói nas provas e terrores da fantástica aventura. É ele que aparece e indica a brilhante espada mágica que matará o dragão-terror” (CAMPBELL, 1949, p. 08)

**Jaws:** TC: 00;36;08 a 00;37;57

Após o encontro com o mentor, nosso herói Brody encontrará com a Senhora Kintner. A mãe, agora sem o filho, veste roupas pretas de luto (38). Senhora Kintner fala que Brody sabia dos perigos, mas mesmo assim permitiu às pessoas entrarem nas águas.

Após Senhora Kintner sair, o prefeito Larry, que estava ao lado, fala: *“She’s wrong”*. Xerife Brody enfrenta o prefeito (patriarca) pela primeira vez, e refuta: *“No, she’s not”*. Brody, entende que terá que fazer algo, vai deixar seu mundo comum e encarar seus medos, deixar seu ego para trás. Brody vai aprender a caçar após encontrar Quint, assim como Isadora vai partir para ser uma boa mãe depois que conversar com Irene.

**Central do Brasil:** TC: 00;29;06 a 00;32;00

Irene, após descobrir que Isadora havia vendido Josué por mil dólares e comprado uma televisão, alerta a amiga: “*Você passou dos limites, Dórá!*” (39)

Irene se refere de forma maternal a respeito de Josué. Assim como a senhora Kintner ao falar de Alex com o xerife Brody, em *Jaws* (1975). Irene se confirma como mentora de Isadora, faz a heroína pensar melhor em como resolver os problemas.

Isadora irá procurar uma família para Josué, levando o garoto para um esquema de adoção ilegal, indicando que pode conseguir uma família para o garoto, mas, por não saber as regras do novo mundo (ser mãe), escolheu uma família ruim para a criança, com pais e mãe ruins, que não são cuidadosos, não escolheu a família certa. Isadora é uma mãe ruim, ela precisa encontrar seu lado feminino. Isadora precisa ser como Ellen Brody para cuidar de Josué e formar uma família. Ambos nossos personagens iniciaram suas metamorfoses para corrigir suas falhas e chegarem ao fim da trama.



TC: 00;20;37 Quint, o mentor (37)



TC: 00;36;08 Mãe alerta herói (38)



TC: 00;29;06: Mãe alerta heroína (39)

### 3.2.5 Indícios da vocação no herói

**Central do Brasil:** TC: 00;21:30 a 00;26;26

Deixar Josué entrar em sua casa e alimentar o garoto juntamente com Irene (40), mostra disposição de nossa heroína em cumprir sua jornada de achar uma família para Josué. No caso, Isadora, que mora sozinha, precisa de uma família, tanto quanto Josué. Com os três dentro de casa, já temos indícios que nosso herói está disposto a cumprir sua jornada, temos a primeira família de Josué (41). Ao sentar à mesa com Irene, o garoto pergunta: “*Irene, o que você faz de profissão?*”

Josué reconhece as duas como professoras, como pessoas que podem cuidar de crianças; reconhece, nas duas mulheres, indícios nas duas mulheres; vê nelas uma possibilidade de ter a mãe que perdeu. Isadora sinaliza que está disposta a cumprir sua jornada, fazer o que ela precisa fazer (need) e ter uma família. Em breve ela estará procurando a família verdadeira de Josué e cumprindo sua vocação heroica. Demonstra carinho pelo garoto, dando indícios de vocação como mãe. Isadora fala: “*Eu juro que prometo*” (42).



TC: 00;26;30 Josué e Isadora (40)



TC: 00;23;00 Família de Josué (41)



TC: 00;21;30 Isadora como boa mãe (42)

### **Central do Brasil:** TC: 00;28:57 a 00;32;10

Isadora vende Josué, e o deixa na casa de Yolanda (a mãe ruim). Josué, mais uma vez sozinho, é vendido por mil dólares. Isadora compra uma nova televisão com o dinheiro. Irene pergunta onde está Josué e como foi o processo de adoção, parece preocupada com o menino. Irene e Isadora conversam. Irene mostra-se preocupada com Josué e Isadora ainda nega seu destino heroico. Irene adverte Isadora de que a amiga passou dos limites, cruzou a barreira do aceitável. Isso, para nosso herói, é o seu novo mundo cada vez mais evidente. Nesse dia, Irene não dorme à noite, dá indícios de arrependimento e delira vendo estradas à noite. Isadora está em processo de metamorfose para se tornar uma mãe, passando de seu egoísmo (want) e tendo o instinto materno (need).

A figura da boa mãe sem seu filho vai fazer o herói repensar sua forma de agir em ambos os filmes. Em *Central do Brasil*, Isadora é confrontada por Irene (boa mãe); em *Jaws* (1975), com a senhora Kintner. Ambas são mães sem filhos. Após o contato com os mentores e as boas mães, Brody e Isadora mudam de ideia.

### **Jaws:** TC: 00;13;36 a 00;18;12

Xerife Brody está na praia. Os animais estão à solta, um cão brinca com um pedaço das cercas quebradas da praia. Uma senhora se destaca por seu tamanho acima do peso, entra na água, ela veste roupas de banho com uma touca de natação, como uma atleta de nado. Mais uma vez uma figura feminina como isca para o tubarão corromper (43).

Senhora Kintner cuida de seu filho como uma boa mãe. Alex sai da água e fica aos cuidados da mãe por pouco tempo (44).

Brody, nos instantes antes do ataque a Alex, estava na praia, olhava para as águas atentamente, procurava pelo tubarão, está dando indícios que está aprendendo a caçar (45).

Diversos populares da cidade vêm falar com o xerife, homens velhos, os mesmo que querem as água abertas para os turistas, mesmo que isso custe vidas. Assim como os sequestradores de Josué, pais ruins, fazem tudo por dinheiro, vendem as vidas das crianças.

Brody tem sua visão obstruída pelos velhos homens, tenta cumprir sua missão de proteger as pessoas, ao mesmo tempo aprende as regras do novo mundo, como um caçador, dando assim mais um indício de heroísmo (45).



TC: 00;13;36 Valores corrompidos (43)



TC: 00;13;45 Sra. Kintner e Alex (44)



TC: 00;15;22 Brody aprende caça (45)

Quando as primeiras pessoas começam a entrar nas águas, temos várias crianças, os jovens são os primeiros a romper o medo por conta do ataque. As crianças batem na água, fazem barulho, são as presas perfeitas. Após as crianças entrarem nas águas, Sean aparece brincando na areia, a salvo das águas. Mais uma vez o irmão mais novo estará com a mãe mais próxima e o irmão mais velho distante. Josué e Sean são irmãos mais novos, seguem os mais velhos; Josué no Nordeste do Brasil e Sean em direção a Michael. O afastamento da mãe está presente em todos nossos personagens masculinos (Brody, Sean, Michael e Josué). Todos se afastam de figuras femininas e entram em mundos masculinos.

Ao lado de Sean vemos o dono do cachorro labrador, que anteriormente estava brincando com a cerca. A cerca flutuando sem o cachorro nos faz entender que os animais estão à solta, a natureza está agindo. Nosso herói deu indícios que tentava caçar, mas ainda não está pronto para o novo mundo. Brody teme pela sua família, teme falhar como pai. A figura da boa mãe sem seu filho está presente. Senhora Kintner procura seu filho Alex, que foi atacado pelo tubarão.

### 3.2.6 Travessia do Primeiro Limiar (ponto sem retorno para o herói)

Segundo ato\Travessia do Primeiro Limiar\ Ponto de Virada 3

- Guardiã do Limiar (Tubarão): Prefeito Larry
- Guardiã do Limiar (Central do Brasil): Yolanda

“as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao "guardião do limiar", na porta que leva à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções assim como em cima e embaixo, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da

proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo." (CAMPBELL, 1949, p. 45)

Finalmente, o herói se compromete com sua aventura e entra plenamente no mundo especial da história, pela primeira vez, ao efetuar a *Travessia do Primeiro Limiar*. Dispõe-se a enfrentar as consequências daquilo que o põe em perigo, de lidar com o problema ou o desafio apresentado pelo Chamado à Aventura. Este é o momento em que a história decola e a aventura realmente se inicia. É quando o herói enfrenta seus medos, aquilo que o põem em perigo. "Trouble Traits" (HUTZLER, 2006, p. 55).

Brody, com a chegada dos turistas na praia e com a chegada do verão, está num ponto sem retorno. Da mesma forma que Isadora quando entra na casa de Yolanda para resgatar Josué. Os heróis mergulham nas suas sombras. Ambos nosso heróis agora vão prestar contas com alguém. Isadora terá que resgatar Josué de volta da sua família adotiva, e Brody terá que enfrentar Larry após o ataque a Alex. Ambas as investidas dos nossos heróis vão resultar na imersão total de nossos personagens em seus novos mundos. Isadora irá fugir com Josué para o Nordeste, Brody irá pedir ajuda a Quint para saírem na pescaria. Vai ser o ponto de virada no meio das jornadas, um ponto sem retorno. Em ambos os filmes temos a transição do primeiro para o segundo ato.

### 3.2.6.1 Guardiões do Limiar

**Jaws:** TC: 00;50;52 a 01;06;18

Xerife Brody vai com Hooper conversar com o Larry. Os turistas vão chegar, as praias estão abertas. Aqui Hooper, como um irmão mais novo, sempre irredutível, confronta o prefeito. O prefeito Larry age como Isadora agiria rasgando as cartas: deixa as praias abertas, destrói famílias por dinheiro. Xerife Brody diz que precisam de alguém para caçar o tubarão. Nosso herói sabe que os turistas estão chegando e será tarde demais. Brody e Hooper se reportam a Larry, que tem autoridade sobre eles, como um prefeito (como um pai), um guardião do limiar, alguém que tem a autoridade de fazer nosso herói passar para a próxima fase da jornada.

Após a conversa com Larry, Xerife Brody, na praia, manda Michael para longe das águas movimentadas que ele chama de lagoa (pond); refere-se à parte mais afastada da costa. Xerife Brody manda Michael para longe do alcance dele e de Ellen <sup>(46)</sup>. Se comunicam a distância, sussurrando. O filho mais novo, mais uma vez nos cuidados da mãe, o mais velho fora do alcance dos pais, longe. Sean corre para encontrar o irmão mais

velho, mas permanecendo sempre em segurança. Brody está trabalhando, as praias estão lotadas, um banquete para o tubarão. Enquanto a Tv mostra as pessoas na praia, Larry chama as pessoas para as águas. Larry se aproxima de dois populares e pergunta por que não estão na água. Larry não se importa se vai haver outro ataque ter outro ataque, ele precisa fazer o verão render dinheiro, para isso precisa das pessoas dentro d'água. Michael estará próximo ao ataque de Alex, junto a seu barco, será poupado pelo tubarão.

Brody, no hospital, deixa Sean nos braços de Ellen para falar com Larry: *"You got a pen, Larry? Cause you're gonna do what you do best. You're Gonna sign this voucher..."* (47).

Brody está fazendo o que precisa fazer, vai enfrentar seus medos, chegou num ponto sem volta, assim como Isadora, ao resgatar Josué da casa de Yolanda.

#### **Central do Brasil: TC: 00;31;10 a 00;37;45**

Isadora precisava resgatar Josué na casa de Yolanda pra cair na estrada (48), e Brody precisava de uma assinatura do prefeito Larry para cair no mar. Isadora vai ao encontro de Josué na casa de Yolanda. Agora no mundo novo, a mudança de núcleo familiar está presente em ambos nossos heróis e filmes.

Nossos heróis após conseguirem passar pelos guardiões, Larry e Yolanda, saem para suas jornadas. Ambos vão para o encontro com seus mentores. Isadora vai ao encontro de Irene, para conseguir dinheiro (49) e Xerife Brody irá até Quint, para o período de preparativos da jornada (50). Nossos heróis procuram informações com seus mentores.



TC: 00;57;19 Brody e Michael (46)



TC: 01;04;14 Brody e Larry (47)



TC: 01;00;57 Resgate de Josué (48)



TC: 00;34;56 Isadora e Irene (49)



TC: 01;06;19 Brody e Quint (50)

### 3.2.7 Provações, Testes, Aliados e Inimigos

- Segundo ato\Separação\Testes, Aliados, Inimigos\Estágio IV, (Complicações e provas, se compromete a enfrentar seus medos)

“Agora, o herói entra por completo no Mundo Especial misterioso e excitante que Joseph Campbell chama de “uma paisagem de sonho, de formas curiosamente ambíguas e fluidas, onde ele deve sobreviver a uma sucessão de provas”. É uma experiência nova e, às vezes, assustadora para o herói. Não importa quantas escolas ele frequentou: ali ele é, absolutamente, um calouro neste novo mundo”. (VOGLER, 2006, p. 138)

Isadora na estrada com Josué parece renascer como uma mãe, tenta cuidar do menino. A antiga estação central com homens malandros vai ficando para trás (*separação*). Isadora terá como aliado Josué, César e Irene (52). Xerife Brody cai nas águas com seu aliado Hooper e seu mentor Quint. Ambas as mães ficaram em casa com as saídas de nossos heróis e heroína, Ellen fica em casa, na cidade de Amity, e Irene fica no Rio de Janeiro.

No novo mundo, os aliados e nossos heróis vão formar novas famílias. Em *Jaws* (1975): dentro do barco, Brody está aos comandos de Quint, como seu pai. Brody passa a ser jogador de iscas (53). Hooper, como irmão mais novo, sempre infantilizado e irredutível em relação a Quint (54). Em *Central do Brasil* (1998), César lembra o pai de Isadora, que era motorista, ambos nossos aliados trazem algo do antigo mundo de nossos heróis. Xerife Brody terá Hooper, que também tem características de alguém do antigo mundo do herói. Hooper é de fora da cidade, conhece vinhos, tem equipamentos caros pagos pelos pais, é alguém que Brody teria como irmão.



TC: 00:47:30 César, Josué e Isadora (52)



TC: 01:12:42 Hooper, Quint e Brody (53)



TC: 01:28:20 Irmão mais novo (54)

### 3.2.7.1 Testes: Isadora e Josué

**Central do Brasil:** TC: 00;43;30 a 01;00;40

Isadora compra uma passagem para o Rio de Janeiro, ou seja, de volta pra casa, pro antigo mundo; ela não vai negar sua jornada por muito tempo. Logo descobre que Josué está fora do ônibus, e ela, sem dinheiro. O menino esquece seus pertences dentro do ônibus que vai embora, um teste para Isadora mostrar seus valores heroicos. Os dois estão perdidos, sem dinheiro e no meio do nada. Isadora, Josué e Xerife Brody não demoram muito a reconhecerem seus aliados: Isadora, ao aceitar a comida de Cézár, por estar com fome, rapidamente reconhece em Cézár alguém que pode ajudar Josué. Em ambos os filmes, Josué e Hooper, como filhos mais novos, confrontam seus patriarcas.

### 3.2.7.2 Aliados: Isadora, Josué e Cézár

**Central do Brasil:** TC: 00;47;00 a 01;00;31

Isadora e Josué, sem dinheiro algum, vão a um restaurante na beira da estrada e conhecem Cézár. O caminhoneiro gentil oferece comida para os dois. Isadora imediatamente aceita a comida. Josué recusa a comida, mesmo com fome, confronta o patriarca Cézár.

Cézár brinca com os dois. Temos mais um modelo de família para Isadora e Josué. Assim como Brody tem Quint e Hooper, eles também têm um novo núcleo de família. Cézár brinca com os dedos, trata bem os dois, de forma paternal acolhe o menino também. Faz piadas como as piadas que Isafas fará com Josué ao chegarem no Nordeste. São figuras paternas dóceis e de fácil adaptação, não são egoístas, são do mundo de Josué, com figuras patriarcais equilibradas, diferente do mundo de Isadora. Josué é o principal aliado de Isadora, está para Isadora, assim como Hooper está para Brody; ambos se encaixam numa família reformulada, criada para aquela situação no novo mundo. Somam-se às duplas as figuras de Quint e Cézár.

### 3.2.7.3 Aliados: Xerife Brody, Matt Hooper e Quint

**Jaws:** TC: 00;27;40 a 00;31;01



Brody está nas docas da cidade, tenta organizar o grande fluxo de pessoas. Todos os pescadores estão saindo para pescar com seus barcos lotados. Todos querem pegar o tubarão e a recompensa dada na prefeitura. Um dos pescadores locais está com uma dinamite na mão.

Brody fica assustado. Nosso herói ainda tenta resolver os problemas com a cabeça, recusa-se a ser um selvagem caçador explodindo as coisas, seu ego ainda não deixa.

Em breve, ao entrar na água e se transformar num caçador, Brody vai precisar dos tubos de oxigênio para explodir o tubarão. Hooper será o principal aliado de Brody.

Brody e Hooper saem a noite para andar de barco como irmãos, Hooper fala que tem alto nível de escolaridade, faz comentários sobre o corpo da vítima e sabe as espécies de tubarão. Hooper é tudo que Xerife Brody deseja de seu antigo mundo. Não é como os violentos pescadores que carregam dinamites. Hooper é ego de Brody. Quando Hooper desembarca no porto, Brody ignora Hooper como um irmão mais velho (55). Matt Hooper corre atrás de Brody, como Sean corre para Michael (56), assim como Josué também precisa encontrar Isaías e Moisés no Nordeste. Temos o padrão entre os dois filmes: o irmão mais novo a correr para junto do mais velho.

#### 3.2.7.4 Testes: Xerife Brody

**Jaws:** TC: 01;18;40 a 01;26;15

Após a tentativa de pegar o tubarão com uma vara de pescar - a vara tem sua linha partida pelo animal - Quint fala com Hooper de forma autoritária, dá as ordens no barco, não deixa ninguém dizer como será feita a pescaria. Como o pai de família, ele dá as ordens no barco. Quando Quint vira as costas, Hooper faz gestos obscenos de rebeldia, de discordância com seu novo pai. Assim como Josué, ao não aceitar a comida de César no restaurante e referir-se mais tarde ao aliado como um veado (57). Temos o padrão de um confronto com o patriarca nos núcleos familiares.



TC: 00;28;06 Hooper corre até Brody (55) TC: 00;57;59 Sean corre até Michael (56) TC: 01;18;40 Isadora e Josué (57)

### 3.2.8 Aproximação da Caverna Oculta: o herói demonstra estar em transformação

- Segundo ato\Separação\Caverna oculta\Estágio IV, (Complicações e provações)

“Finalmente, o herói chega à fronteira de um lugar perigoso, às vezes subterrâneo e profundo, onde está escondido o objeto de sua busca. Com frequência é o quartel-general do seu maior inimigo, o ponto mais ameaçador do Mundo Especial, a Caverna Oculta. Quando o herói entra nesse lugar temível, atravessa o segundo grande limiar. Muitas vezes, os heróis se detêm diante do portão para se preparar, planejar e enganar os guardas do vilão. Essa é a fase da Aproximação.” (VOGLER, 2006, p. 41)

Xerife Brody e Isadora falham em suas aproximações iniciais. Xerife Brody, que jogava as iscas, aproxima-se pela primeira vez do tubarão, sem êxito. Isadora vai com os romeiros para a cidade de Josué, no Nordeste. Ambos se aproximam do centro da trama. Brody, com as mãos sujas de sangue, já se transforma no auxiliar de Quint. Brody agora é o marujo sujo, como aquele que acompanhava Quint na prefeitura. Anteriormente Brody estava ajudando Quint com a vara de pescar, aprendendo as regras do novo mundo, aproximando-se de onde deveriam estar. Brody está sofrendo a metamorfose.

Para Josué e Isadora, no caminhão viajando, a vegetação do agreste nordestino vai tomando conta da viagem, Josué canta músicas evangélicas que aprendeu com sua mãe. Isadora acompanha o menino, cuida, leva para onde está a família. Brody e Isadora vão chegar onde nossos heróis enfrentam seus maiores medos. Ambos os personagens: Josué e Brody estão indo em direção à reconstrução do patriarcado, cada um com seu protótipo de família, no mar e na estrada. A missão começa a funcionar em ambos os filmes: Brody acha o tubarão, e Isadora e Josué estão próximos do Nordeste.

**Central do Brasil:** TC:01;01;25 a 01;03;01

Josué canta com os passageiros no caminhão de boias-frias. Todos estão de branco e rezam com terços na mão, numa música cadenciada. Josué conhece a música. Isadora chora ao lado de seu aliado. Estão juntos com uma romaria religiosa. Isadora sabe que está próxima do destino. Josué fala sobre a música que cantou: “*Minha mãe que me ensinou...*”

Josué dá indícios que está retornando, conhece a música que sua mãe evangélica também cantava. Um desconhecido dentro da caminhoneta oferece comida para Josué e Isadora. Josué aceita prontamente e Isadora recusa. O homem que oferece a comida

pergunta: “*Vocês está com quantos caju?*” Os cajueiros, tão comuns na região Nordeste, são mais um indício que nosso herói está se aproximando de sua batalha final.

Josué olha para seu novo mundo de cima da montanha, fala de sua mãe com Isadora, pergunta onde a falecida mãe estará agora. Isadora pega na mão de Josué, assim como Ana fez ao atravessar a rua durante o acidente. Ela está se transformando na mãe que ele precisa ser para ficar com Josué. Os dois estão em meio a uma grande peregrinação religiosa. Encontram na rua fitas com promessas e velas acesas: os dois colocam o nome da mãe de Josué em meio às fitas, como amuletos. Isadora se aproxima de seu objetivo final: achar uma família para Josué e aprender a ser uma boa mãe. Ela compra um pente para Josué, escova os cabelos do menino, cuida dele.

Os dois chegam à primeira casa, à procura do pai de Josué. Não é casa correta. Seguem o caminho e ambos chegam à casa de Jessé. Ao entrar na casa vemos figuras femininas fragilizadas, distantes, a figura de um pai autoritário como Jessé coloca Josué e Isadora de frente com seus maiores medos. A figura masculina como autoridade aparece mais uma vez. Mais uma vez Josué encontra outra família e se sente inserido noutro núcleo familiar patriarcal e violento.

**Jaws:** TC: 01;20;06 a 01;25;51

Quint, como o mestre dos mares, sobe no mastro do barco, guia nosso herói, como mentor e aliado. O barco segue o caminho da aproximação do destino final. Hooper joga cartas, despreocupado, Brody tenta fazer um nó nas cordas do barco, aprende as regras do novo mundo ao lado dos peixes podres. Quint, de cima do barco, pede que Brody jogue mais iscas. O comportamento de Brody indica que sua transformação de garoto sofisticado de Nova Iorque num caçador (bom pai) está quase completa. O tubarão se aproxima por trás, enquanto Brody atira as iscas. Assim como Josué e Isadora, sua primeira aproximação falha. Antes de seguirem pro centro da intriga, nossos heróis nos dois filmes passarão por uma última bênção. Como num ritual na calada da noite, a transformação de nossos heróis estará completa.

Quint, na ponta do barco, com seu rifle, entre as grades, com o mar ao fundo, solitário, já parece condenado. As grades do barco, como a boca do tubarão, já o engolem simbolicamente. A utilidade do mentor está se esgotando para Brody (58).

Dentro do barco, à noite, Hooper e Quint começam a mostrar suas cicatrizes. Xerife Brody olha sozinho sua cicatriz. Os três se apresentam como uma família na mesa de jantar do barco (58). Hooper parece bêbado e sorri como uma criança. Hooper e Quint falam de ataques no passado, justificando como se interessaram por tubarões.

Quint conta que no passado entregou a bomba nuclear no U.S.S Indianapolis e, logo após, o navio afundou, sendo deixado aos tubarões. Quint entregando a bomba nuclear o coloca como o maior caçador e corrupto de todos (aquele que atira pra matar) (59).



TC: 01;25;46 Quint entre as grades (58)



TC: 01;25;50 Nova família do herói (59)

### 3.2.9 Provação Difícil e Traumática

- Segundo ato\Separação\Provação\Estágio V, (ponto de virada 4)

“Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e proações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte”. (CAMPBELL, 1949, p. 57)

Cada casa que Isadora e Josué visitam e não encontram o pai da criança pode ser considerada uma provação para Isadora e Josué. Eles começam a trabalhar juntos, provam um para o outro que podem se ajudar. Josué chama os clientes e Isadora escreve as cartas. Os dois ganham dinheiros juntos. Assim como Xerife Brody e sua nova família no novo mundo, todos já aprenderam as novas regras. Os heróis estão em perfeita harmonia dentro de seu convívio familiar. Xerife Brody, após a madrugada com a tripulação, está pela primeira vez no comando do barco, e Isadora pela primeira vez se diverte, jogando pedras nas latas com Josué. Os heróis estão prontos para o centro da intriga, para a provação mais traumática da jornada. Aqui eles vão enfrentar seus maiores medos. Isadora finalmente vai achar a casa de Jesus e Brody vai achar o tubarão.

**Central do Brasil:** TC: 01;29;02 a 01;37;51

Isaías, que estava consertando o telhado, recebe o recado pela criança que anda de bicicleta, aproxima-se de Isadora e pergunta: “*Por acaso é a senhora que procura meu*

*pai?”* Isaías segura equipamentos de trabalho: arames, telas, fios, veste uma camiseta de produtos de construção civil. Isaías tem idade para ser pai de Josué. Josué já se sente seguro com Isadora, como uma mãe. O garoto tenta se esconder atrás de seus ombros. Agora que finalmente chega à casa de Isaías, Isadora não deseja deixar o garoto. Ela e Josué estão noutro ponto sem retorno. Isaías trata Josué com gentileza, faz brincadeiras, joga futebol, acolhe os dois como amigos do pai dele (Jesus). Isadora logo perceberá que aquela casa, com aquele homem gentil, era o lugar certo para Josué, como sua verdadeira família. O núcleo familiar na casa de Jesus também tem a figura do irmão mais novo (Moisés) seguro, dentro de casa, e o mais velho (Isaías) na rua, com os equipamentos de trabalho. Vemos mais uma vez os valores masculinos apresentados de forma corrupta, onde os mais velhos estão expostos e os mais novos em casa ou ao lado da mãe.

Isaías ao chegar em sua oficina no quintal diz que todo aquele terreno era uma invasão. As cercas dividem a casa do local de trabalho. Moisés e Isaías sabem trabalhar como carpinteiros, exatamente como Josué fala do seu pai Jesus. Isadora percebe que aquele é um bom local para Josué. Após a chegada, descobre-se que: Josué, Isaías e Moisés são irmãos por parte de pai, mas não possuem a mesma mãe. A referência ao corrompimento das cartas volta a aparecer. Moisés, mais próximo à mãe, não permite que o envelope seja violado. Isadora lê em voz alta a carta.

**Jaws:** TC:01;36;10 a 01;52;10

O barco está quebrado, a fumaça sobe pelos ares, o tubarão está por perto, uma boia está presa ao animal, o tubarão se aproxima. As cordas das boias cortam as mãos de Quint, como as de Michael no início do filme. Brody tenta chamar a guarda marítima. Assustado, ele pede socorro, Quint quebra o rádio. Xerife Brody e Quint colocam Hooper numa gaiola, numa tentativa de pegar o tubarão. Hooper se esconde numa caverna após sua gaiola ser rompida. Hooper fica dentro d'água em segurança com o oxigênio. Brody só consegue matar o tubarão após se afastar de tudo o que o liga ao antigo mundo. Como Hooper é de fora da ilha e representa o ego de Brody, o afastamento é necessário. Assim como Isadora só consegue entender a maternidade depois de se desligar totalmente da Central do Brasil, seu antigo mundo.

Xerife Brody, pela primeira vez pega uma arma, atinge o tubarão, está caçando, transformou-se naquilo que precisava. Brody já aceita que o melhor é ser um caçador. Ambos os heróis estão exercendo as regras do novo mundo: Isadora, como boa mãe, cuida de Josué, e Brody, como caçador (bom pai), já atira no tubarão.

### 3.2.10 Recompensa/Elixir

- Terceiro ato\Retorno\Recompensa\Estágio V (Final Push, tudo a perder em seu novo mundo)

“Após sobreviver à morte, derrotar o dragão ou liquidar o Minotauro, o herói e a platéia têm motivos para celebrar. O herói, então, pode se apossar do tesouro que veio buscar, sua Recompensa. Pode ser uma arma especial, como uma espada mágica, ou um símbolo, como o Santo Graal, ou um elixir que irá curar a terra ferida”. (VOGLER, 2006, p. 40)

- Recompensa para Xerife Brody: Voltar com o tubarão, ser um caçador (um bom pai).
- Recompensa para Isadora: Ter uma família (ser mãe).

**Jaws:** TC: 01;43;06 a 01;45:00

Xerife Brody e Hooper amarram o tubarão, iniciam o caminho de volta. Já podem ter a recompensa de três mil dólares e o respeito como Xerife. Brody vai ser respeitado pelo patriarcado, Larry e todos os moradores. Com a captura do tubarão, Brody faz o que se espera de um Xerife: caça aqueles que são corruptos. Simbolicamente, a recompensa de Brody é como reconstruir o status quo patriarcal e para isso enfrenta a aventura, questiona os patriarcas. Para conseguir a recompensa, Brody sai de um meio matriarcal (sua casa) e vai para um meio patriarcal (o barco). Isadora faz o caminho oposto para conseguir sua recompensa: sai de um meio patriarcal corrupto (Estação Central do Brasil) e vai para a busca de sua maternidade. Quint, dentro do barco, canta uma música sobre uma mulher espanhola: *“E das Ladies, como do fantasma da rapariga no início nos despedimos quando entramos na Orca (barco). Mulheres e Crianças desaparecem do filme...”* (COSTA, 2007, p. 247).

**Central do Brasil:** TC: 01;26;10 a 01;29;14

Josué e Isadora vão à última casa errada à procura de Jesus. O menino desiste de procurar o pai. Isadora chama Josué para ser seu filho. Isadora pergunta: *“você não quer vir comigo?”* Nossa heroína ganha a confiança de Josué, ganha a família que nunca teve. Isadora tem seu *elixir* em transformar-se em mãe e Josué pode voltar a ter uma família, com seus irmãos.

“poder-se-ia dizer que a figura do pai é um signo ideológico que reflete aquela realidade: uma criança que sonha em conhecer o pai, uma mulher que procura um novo sentido para a sua vida e que nessa procura acaba se tornando uma figura paterna também”. (BONA, 2007, p. 05)

### 3.2.11 Caminho de Volta/Elixir

- Terceiro ato\Retorno\Caminho de volta\ Jornada Completa

"Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano". (CAMPBELL, 1949, p. 114)

**Central do Brasil:** TC: 01;20;13 a 01;26;00

Isadora e Josué tiram uma foto juntos, como uma família, agora os dois têm uma lembrança para o futuro. Josué dá um vestido para Isadora, um vestido colorido como os que Irene utilizava. Josué reconhece em Isadora a mãe que ele precisa. Ao chegarem no bairro onde a família de Josué estaria, os dois recebem indicações de onde seria a rua para achar a casa de Josué. Isadora fala: *“Você acha que consegue lembrar da cara do seu pai pela foto?”*

Isadora conta que depois de sair de casa aos 16 anos viu o pai apenas uma vez. O pai que a assediava, não a reconhece. Como um perverso, tenta ser amante da própria filha. Isadora vai voltar para o ambiente masculino de seu velho mundo após deixar Josué, vai voltar transformada, como uma mãe. Xerife Brody faz exatamente o contrário: de um requintado xerife de Nova Iorque para um animal primitivo longe de sua bela adormecida e boa mãe. Temos uma colocação do mundo masculino como um mundo de guerra e violação, homens rompem as barreiras que aparecem por todo o filme. Enquanto o papel da mulher é colocado como uma agregadora, geradora de vida. Durante a visita à casa, Isadora e Josué mais uma vez erram o local. Um senhor que abre a porta fala: *“ninguém nunca mais viu ele não”*.

Uma família que perdeu Jesus; ninguém nunca mais o viu; o menino não acredita que o pai vai voltar. Isadora oferece para Josué que ele volte com ela para o Rio de Janeiro. Ambos se aceitam como família, uma reconstrução do núcleo familiar. Josué e Isadora

iniciam seu caminho de volta. Josué encontra sua família e Isadora consegue ser uma boa mãe.

**Jaws:** TC: 01;42;40 a 02;02;34

Hooper se machuca ao prender o tubarão no barco. As cordas prendem suas pernas. O caminho de volta se inicia após o tubarão estar preso. Quint fala que voltando pra casa pretende contratar um taxidermista para empalhar o tubarão.

O barco para de navegar, o tubarão se aproxima. Brody, com o revólver na cintura, obedece às ordens de Quint para desamarrar as cordas. O barco é arrastado em sentido reverso, em marcha à ré. Após o barco encher de água, fica impossível para todos. Quint mira a terra no horizonte e faz o caminho de volta, para o antigo mundo. Os heróis, após obterem suas recompensas e aprenderem as regras do novo mundo, iniciam o caminho de volta. Brody com o tubarão e Isadora com Josué. Após mandar Hooper para dentro dos arrecifes e Quint morrer, Brody finalmente mata o tubarão. Hooper ressurge em meio às ondas de sangue, como num parto do filho mais novo.

Brody retorna com Hooper nadando, comenta que tinha medo do mar, mas agora não imagina porque, renasce o homem, caçador que aprendeu a não temer o mar. *"I used to hate the water, I can't imagine why"*.

"O arquétipo do herói no ventre da baleia é amplamente conhecido. A principal façanha do aventureiro costuma ser a feitura de uma fogueira com os gravetos no interior do monstro, produzindo assim a morte da baleia e a própria libertação. Fazer uma fogueira dessa forma simboliza o ato sexual. Os dois gravetos receptáculo e haste são conhecidos, respectivamente, como fêmea e macho; a chama é a nova vida gerada. O herói que faz fogo na baleia é uma variante do casamento sagrado." (CAMPBELL, 1949, p. 137)

### 3.2.12 Ressurreição do herói

- Terceiro ato\Retorno\Ressurreição\Estágio VI (Aftermath)

**Jaws:** TC: 01;47;50 a 01;57;06

Quint parte para o tudo ou nada com o barco. O velho pescador força o motor. O barco para, estão afundando. Hooper é colocado dentro da gaiola para debaixo d'água. O



tubarão rompe a gaiola, quebra as grades, e Hooper se esconde em segurança. Xerife Brody, assim como Isadora, está o mais longe possível de suas referências do antigo mundo. Hooper, um forasteiro como Brody, foi colocado nas profundezas, assim como Sean, o filho mais novo, fica em segurança. Hooper permanece nas profundezas enquanto o tubarão invade o barco. Quint é devorado pelo tubarão enquanto Xerife Brody olha. A morte do mentor e da figura paterna une nossos heróis. Brody ressuscita como pescador e xerife, já que o comandante Quint morreu. Agora é Brody que volta a dar as cartas no jogo.

Ambos nossos heróis perdem as referências paternas no novo mundo ao ressuscitarem: Josué e Isadora não acham Jesus e Brody perde Quint. Brody coloca o tubo de oxigênio e faz como um verdadeiro caçador, como os caipiras que colocaram dinamites nos barcos, Brody explode o Tubarão.

**Central do Brasil:** TC: 01;10;52 a 01;16;15

Irene, a mentora de Isadora, manda o dinheiro para o lugar errado. Isadora, depois de falar ao telefone e descobrir que não tinha mais dinheiro, fica desesperada e briga com Josué. Transtornada, fala que o garoto foi a pior coisa que já lhe aconteceu na vida. Josué sai correndo para longe de Isadora (59). Os dois correm em meio à procissão. Isadora, correndo a gritar por Josué, parece uma mãe preocupada com seu filho. Ela entra em transe em meio aos que rezam. Assim como Brody, ao nascer do dia, Isadora estará pronta para a grande batalha. Ela encontrará a família de Josué, e Brody, a batalha final com o tubarão. Josué e Isadora vão amanhecer na calçada, o garoto acariciando seus cabelos (60). Josué e Isadora vão trabalhar juntos, com as cartas; como uma família, se ajudam (61). Renasce Isadora como mãe.



TC: 01;12;30 Isadora corre por Josué (59)



TC: 01;25;50 Josué e Isadora (60)



TC: 01;18;40 Isadora e Josué (61)

## Capítulo 4 - Análise dos dados

### 4.1 Mapa dos personagens: Central do Brasil (1998) e Jaws (1975)

Com a análise comparativa dos filmes Jaws (1975) e Central do Brasil (1998) já feita, vamos demonstrar similaridades entre os heróis. Aqui vamos expor as evidências observadas nos heróis com o mapa dos personagens e as definições propostas anteriormente, no capítulo 2, e observadas no capítulo 3.

#### 4.1.1 Mapa dos personagens: Brody, Hooper, Josué e Isadora

Mapa dos Personagens	Máscara (Mask)	Medo (Fear)
Isadora	Professora (boa mãe)	Ter uma família e ser uma mãe ruim
Brody	Xerife (bom pai)	Mar, tubarão e ser um pai ruim
Hooper	X	Tubarão
Josué	Frágil e medroso	Ficar sozinho

Mapa dos Personagens	Traços Evidentes (Strongest Traits)	O herói mais admira (Admired Traits)
Isadora	Professora (autoridade)	Irene (boa mãe)
Brody	Xerife (autoridade)	Quint (bom pai)
Hooper	Forasteiro (sem autoridade)	Brody (irmão mais velho)
Josué	Forasteiro (sem autoridade)	Irene e Ana (boas mães)

<b>Mapa dos Personagens</b>	<b>Perigo (Trouble Traits)</b>	<b>Lado Obscuro (Dark Side)</b>
Isadora	Ser uma boa mãe e achar a casa de Jesus	Solitária mãe ruim
Brody	Achar o tubarão e ser um bom pai	Xerife ruim (pai ruim)
Hooper	Achar o tubarão	Sem autoridade (irmão mais novo)
Josué	Ficar sozinho	Sem autoridade (irmão mais novo)

<b>Mapa dos Personagens</b>	<b>The Want (o que ele quer)</b>	<b>The Need (o que precisa)</b>
Isadora	Não ser mãe ficar no Rio de Janeiro	Ser uma boa mãe (se aproximar do feminino)
Brody	Ficar junto de Ellen em terra (boa mãe)	Ir para o mar ser um xerife e bom pai (se distanciar do feminino)
Hooper	Ficar em terra	Ir para a água
Josué	Achar o pai	Ir para o Nordeste

#### 4.1.2 A máscara do herói (The Mask)

Brody utiliza o fardamento militar para trabalhar, faz parecer que tem autoridade. Ao encontrar Larry ou Quint, ele perde totalmente o poder. Em terra, Brody é subalterno de Larry, e na água, é subalterno de Quint. Ele perde sua máscara de Xerife quando confrontado pelos patriarcas.

Isadora também deixa sua máscara cair com uma figura patriarcal ruim. Quando se junta com Pedrão, fica claro que ela não é uma velhinha inocente que escreve cartas e deu aulas para crianças. Ao chegar em casa, ela novamente deixa sua máscara cair, ao rasgar as cartas.

#### 4.1.3 Os medos do herói (Character's Fear)

Josué tem medo de não ter uma família. Isadora tem medo de ter uma família. Ela também tem medo de ir a um lugar desconhecido (Nordeste) e de ser a mãe, assim como Brody tem medo de entrar no mar e fazer o que se espera de um Xerife. Ambos os deslocamentos geográficos vêm acompanhados de evoluções no caráter dos personagens, que os levam de pais e mãe ruins a pais e mãe bons.

#### **4.1.4 Os traços mais evidentes do herói (Strongest Traits)**

Ambos nosso heróis foram ou são autoridades. Brody, um homem de poder, como xerife, e Isadora como ex-professora.

#### **4.1.5 Os traços que o herói mais admira (Admired Traits)**

Isadora e Brody têm como ideal de heroísmo achar algo. Quando acharem, serão o protótipo de bom pai e boa mãe. Isadora, chegando ao Nordeste com Josué, será uma boa mãe cuidando da criança, e xerife Brody irá se tornar um caçador (bom pai). Nossos heróis admiram suas famílias. Cada herói vai admirar alguém em seu núcleo familiar. Brody admira Quint, precisa ser um caçador como ele. Isadora admira Irene, precisa ser uma boa mãe como ela. E Josué admira as boas mães: Ana e Irene. Hooper admira Brody como um irmão mais velho.

#### **4.1.6 Os traços que o põem em perigo (Trouble Traits)**

A procura pelo tubarão e a procura do Nordeste, na tentativa de serem bom pai e boa mãe, coloca nossos heróis em perigo. Ambos têm seu perigo associado a uma mudança geográfica e, na tentativa de restabelecer a ordem das coisas, ambos se colocam em perigo tentando ser bom pai e boa mãe.

#### 4.1.7 O lado obscuro do personagem (The Dark Side)

Isadora e Brody falharam em suas profissões. Isadora é ex-professora e Brody não consegue proteger inicialmente a população da cidade de Amity. O fracasso dos dois colocam os heróis como frágeis e fracos. Brody é um xerife ruim que precisa aprender a ser um caçador. Isadora, como ex-professora aparece como mãe ruim, que não cuida das crianças.

#### 4.1.8 O conflito clássico (want vs need)

Ambos os heróis terão aquilo que desejam inicialmente (want) em seus mundos comuns. Só alcançarão o que precisa ser feito para continuar a jornada (need) em seus novos mundos. O novo mundo para Brody é o mar, onde ele se afasta de sua esposa Ellen e se aproxima do patriarca Quint. O novo mundo para Isadora é Josué e o Nordeste, onde tentam se aproximar do patriarca Jesus. A passagem do que o herói quer (want) para o que precisa ser feito (need) vem acompanhada de semelhanças entre mundos matriarcais e patriarcais.

#### 4.2 Semelhanças na Tríade da Jornada: Separação, Iniciação, Retorno

1. O herói decide agir; 2. A ação propriamente dita; 3. As consequências da ação.

##### Semelhanças entre os atos: Central do Brasil (1998) e Jaws (1975)

	<b>Primeiro ato</b> O herói decide agir	<b>Segundo ato</b> A ação propriamente dita	<b>Terceiro ato</b> As consequências da ação
Isadora	Sim	Sim	Sim
Brody	Sim	Sim	Não
Josué	Sim	Sim	Sim
Hooper	Sim	Sim	Não

#### 4.2.1 Iniciação - O herói decide agir

- Tubarão: *Mundo Comum* TC: 00;01;13 a 00;05;05
- Central do Brasil: *Mundo comum* TC: 00;08;58 a 00;12;58

Em seus mundos comuns, os heróis e heroínas de ambos os filmes têm seus desejos despertados por um acontecimento. Isadora e Josué despertam após a morte de Ana, a boa mãe. Brody também tem seu desejo despertado pela morte de Chrissie, que num momento do prólogo morre. Ambos os filmes têm a morte de figuras femininas por trás da iniciação dos heróis.

1. O herói numa posição confortável; 2. Algo novo desperta o interesse do herói; 3. Primeiro Ponto de Virada.

#### Semelhanças durante a iniciação: *Jaws* (1975) e *Central do Brasil* (1998)

Iniciação	O herói numa posição confortável	Algo novo desperta o interesse do herói	Primeiro Ponto de Virada
Tubarão (Brody)	Casa\Ellen (boa mãe)	Morte de Chrissie (boa mãe)	Morte de Chrissie (boa mãe)
Central (Isadora)	Escrevendo na estação	Morte de Ana (boa mãe)	Morte de Ana (boa mãe)
Central do Brasil (Josué)	Com Ana (boa mãe)	Morte de Ana (boa mãe)	Morte de Ana (boa mãe)

#### 4.2.2 Separação

- *Guardiões do Limiar*: Tubarão TC: 00;50;52 a 01;06;18
- *Guardiões do Limiar*: Central do Brasil TC: 00;31;10 a 00;37;45

A separação de Isadora, Brody e Josué tem em comum o afastamento de alguma figura feminina: Brody se afasta de sua casa com Ellen (boa mãe), Isadora se afasta de Irene (boa mãe) e Josué se afasta de Ana (boa mãe).

#### 4.2.2.1 Ponto de virada geográfico

Brody e Isadora saem para outras regiões fora de seus mundos. Brody vai para o mar com Hooper e Quint. Isadora, com Josué, vai para a estrada, para o Nordeste. A casa de Brody representa o porto seguro do matriarcado com Ellen a boa mãe. Justamente o contrário da estação central de trens frequentada por homens corruptos e Isadora.

A mudança geográfica de Brody e Hooper são de distanciamento do feminino, da boa mãe. Já a mudança geográfica de Josué e Isadora são de aproximação do feminino (boa mãe).

A tabela a seguir mostra a mudança geográfica dos heróis e heroína, representada no distanciamento e na aproximação do feminino:

<b>Mudança Geográfica</b>	<b>Nordeste (Central Do Brasil)</b>	<b>Rio de Janeiro (Central do Brasil)</b>	<b>Mar (Jaws)</b>	<b>Casa de Brody (Jaws)</b>
Patriarcal		X	X	
Matriarcal	X			X
Mundo Comum	Josué	Isadora		Brody\Hooper
Novo Mundo	Isadora	Josué	Brody\Hooper	

A tabela a seguir mostra as semelhanças durante a separação do herói do seu mundo comum:

<b>Separação</b>	<b>Mudam de ideia com os mentores</b>	<b>São confrontados por boas mães sem filhos</b>	<b><i>Guardiões no Primeiro Limiar</i></b>	<b>Mudança de Ato</b>
Brody	Quint (patriarca)	Senhora Kintner	Larry (pai ruim)	<i>Travessia do Primeiro Limiar</i>
Isadora	Irene (boa mãe)	Irene	Yolanda (mãe ruim)	<i>Travessia do Primeiro Limiar</i>

#### 4.2.3 Retorno (As consequências da ação)

- *Caminho de Volta/Elixir: Tubarão* TC: 01;42;40 a 02;02;34
- *Caminho de Volta/Elixir: Central do Brasil* TC: 01;20;13 a 01;26;00

As consequências das ações nos novos mundos dos heróis aparecem de formas bem distintas: no filme brasileiro, Isadora e Josué enfrentam as consequências antes do encontro do garoto com sua família — Isadora e Josué convivem sob as regras do novo mundo, totalmente transformados, aceitam-se. No filme norte-americano, enquanto Brody e Hooper, após matarem o tubarão retornam imediatamente à praia e as consequências de suas ações ficam subentendidas na renovação do status quo patriarcal com Brody voltando a ser o xerife que manda. Essa diferença morfológica na maneira como os heróis convivem após sua transformação pode ser motivo de análises futuras.

Isadora e Brody, quando conseguem o que precisam, decidem retornar para seus mundos comuns. Brody, com seu tubarão amarrado ao barco, já age como um caçador, está preparado, aprendeu as regras do novo mundo, já está a caçar. Isadora também já está agindo como uma boa mãe e pede para voltar para o Rio de Janeiro com Josué, para cuidar do menino.

Brody vai voltar para a ilha, pode pegar a recompensa em dinheiro no município, mas o mais importante é conseguir ter o status de poderoso, bom xerife, autoridade, bom pai perante os moradores da ilha. Isadora terá cuidado de Josué como uma boa mãe, não



vai decepcionar a si mesma nem aos outros na forma como cuidou de Josué. Isadora não teme mais ter uma família e Brody não teme o mar.

#### 4.3 Características dos heróis (Brody, Hooper, Josué e Isadora)

##### 4.3.1 Simpatia/Empatia (Sympathetic)

- **Josué:** *O chamado à aventura*. TC: 00;18;00 a 00;19;50
- **Isadora:** *Caminho de Volta/Elixir*. TC: 01;20;13 a 01;26;00
- **Brody:** Aproximação da Caverna Oculta. TC: 01;20;06 a 01;25;51
- **Hooper:** Aproximação da Caverna Oculta. TC: 01;20;06 a 01;25;51

(1) Encurralado pelo patriarcado, (2) o passado justifica as ações dos heróis, (3) temos pena dele.

Simpatia/Empatia	Encurralado pelo patriarcado	O passado justifica as ações dos heróis	Temos pena dele
Josué	Pedrão	Morte da mãe	Sozinho e filho mais novo
Brody	Larry, Quint	Medo de água	Herói tolo
Isadora	Pedrão e Pai bêbado	Pais bêbados	Solitária
Hooper	Larry e Quint	Ataque na infância	Filho mais novo

**Isadora:** Temos pena de Isadora pelo que ela passou com seus pais bêbados, como ela se refere inicialmente; justifica sua jornada com Josué inicialmente. Seu passado carrega frustrações que justificam a jornada. É ex-professora, foi abusada pelo pai, que não a reconheceu. Isadora tem problemas patriarcas com seu passado e com Pedrão.

**Brody:** Brody também tem um passado que justifica sua jornada. Fugiu de Nova Iorque com suas feridas, querendo ser um bom pai, foge para uma ilha, para enfrentar seus medos, cercado por água. É um arquétipo outsider pouco amado na cidade. Ele tenta inutilmente como um herói tolo lutar contra o status quo da cidade (Larry e o município). Vai para a água

para aprender a ser um bom caçador (pai). Depois de ir para a água, cada integrante do barco conta sobre seu passado durante a noite dentro do barco, os três sentados na mesa como uma família. Brody mais uma vez não tem autoridade e é subordinado de Quint. Está encurralado dentro do barco, como uma isca esperando o tubarão.

**Josué:** Sentimos pena de Josué quando ele está sozinho na estação e chora pedindo ajuda a Isadora, que recusa ajuda. Josué também está encurralado pelo patriarcado (Pedrão). Isadora, de certa forma, ainda no primeiro ato, também representa esse patriarcado da Central do Brasil. O passado de Josué, com a morte da sua mãe, justifica sua jornada pro Nordeste. À procura de um pai, é encurralado por Pedrão como um patriarca.

**Hooper:** Hooper e Quint contam como no passado sofreram um ataque de tubarão por isso justificam suas procuras hoje, falam isso dentro do barco, à noite. Hooper, em terra ou no barco, discute e tem desavenças com todos os patriarcas: Larry (na terra) e Quint (no mar). Hooper, como um irmão mais novo, um outsider, é sem autoridade e poder nenhum, temos pena dele.

#### 4.3.2 Perigo e risco (Jeopardy)

**Isadora** corre perigo duas vezes: ao resgatar Josué na casa de Yolanda e ao roubar alimentos no mercado com Cézar e Josué.

**Josué** corre perigo na estação de trem, na casa de Yolanda, roubando alimentos no mercado e sendo abandonado por diversas vezes por Isadora.

**Brody**, ao sair no mar, corre perigo a cada aproximação do tubarão.

**Hooper**, como irmão mais novo, está sempre protegido, corre perigo apenas quando o cabo de aço prende em sua perna e quando é colocado na gaiola de proteção dentro da água, sendo poupado pelo tubarão e ficando em segurança na caverna submersa.

#### 4.3.3 Poderoso (Powerful)

- **Hooper:** *Testes, Aliados e Inimigos*. TC: 00;27;40 a 00;31;01
- **Brody:** *Provação Difícil e Traumática*. TC: 01;36;10 a 01;52;10
- **Isadora:** *Indícios da vocação*. TC: 00;21;30 a 00;26;26
- **Josué:** O chamado à aventura. TC: 00;18;00 a 00;19;50

**Brody:** era pai, chefe de família, xerife da cidade, um exemplo de patriarca por cima de sua máscara.

**Hooper:** sempre colocado como filho mais novo, confrontava Larry e Quint diversas vezes. Sempre protegido como Sean, corre pouco perigo. No momento mais perigoso é colocado no fundo do oceano, em proteção.

**Isadora:** era ex-professora (que cuida das crianças) e tinha o poder de destruir as famílias rasgando as cartas que escrevia na estação.

**Josué:** longe de sua mãe, era frágil e exposto, não exercia poder sobre ninguém. Josué, em Central do Brasil, é como Hooper e Hendrick, em Tubarão - não tem autoridade sobre ninguém, como um filho mais novo.

#### 4.3.4 Objetivo do herói (Heroic Goals)

Todos os personagens têm o mesmo Goal, que é achar algo. Brody e Hopper têm que achar o tubarão e matar o animal. Josué e Isadora têm que achar a casa de Jesus no Nordeste.

(1) Destino Claro, (2) Heroic Goals: Ganhar, Parar, Descobrir, (3) Número de vezes em Perigo

Objetivo do Herói	Destino claro	Heroic Goals
Isadora	O Nordeste	Descobrir
Brody	O Mar	Descobrir
Josué	O Nordeste	Descobrir
Hooper	O Mar	Descobrir

#### 4.4 Arquétipos

Herói: (1) Crescimento, (2) Sacrifício, (3) Ação, (4) Lidar com a morte

Heróis	Crescimento	Sacrifício	Lidar com a morte
Brody	Sim (torna-se bom pai e caçador)	Entrar na água (deixar seu ego) afastar-se do feminino	Sim (tubarão)
Isadora	Torna-se boa mãe	Cuidar de Josué (deixar seu ego) buscar o feminino	Sim (Yolanda)
Josué	Sim (desiste de ter um pai)	Ficar sem mãe (como filho mais velho)	Sim (Yolanda)
Hooper	Não	Não	Sim (tubarão)

##### 4.4.1 Mensageiros e Arautos (semelhanças entre Pedrão e Cassady)

(1) Ponto de Virada no Plot (2) Muda o interesse do Herói (3) Reputação questionada

- Tubarão: Ponto de virada, *O chamado à Aventura* TC: 00;07;20 a 09;45;00.
- Central do Brasil: Ponto de virada, *O chamado à aventura* TC: 00;18;00 a 00;19;50

##### 4.4.1.1 Ponto de Virada

Os mensageiros Pedrão e Cassady provocam um ponto de virada na história. Cassady chama a polícia após o primeiro ataque, mudando o destino de Brody. E Pedrão muda o destino de Josué e Isadora, ao anunciar a jornada falando que vai vender a criança.

#### 4.4.1.2 Muda o interesse do herói

Brody, que fazia piadas em casa sobre a nova cidade, após a ligação telefônica vai direto para a praia localizar o corpo, com Cassady e Hendrick. Depois de coletar as informações na praia, vai à delegacia e decide interditar as praias. Antes, ele achava em sua casa que nada aconteceria de problemático na cidade. Depois do ocorrido, decide fechar as praias e, conseqüentemente, mais à frente, irá mudar de interesse completamente e sair para caçar.

Isadora não tinha interesse em Josué. Apenas após a chegada de Pedrão propondo vender o garoto É que Isadora chama Josué para dentro de sua casa e muda seu interesse pelo garoto.

#### 4.4.1.3 Os mensageiros têm a reputação questionável

- **Pedrão:** *Recusa do Chamado* TC: 00;26;25 a 29;05;00
- **Cassady:** *O Chamado à Aventura* TC: 00;07;20 a 09;45;00

Pedrão, além de assassinar o ladrão da central de trens, cobra propina para Isadora e vende Josué. Pedrão tem uma reputação péssima e muda o destino dos heróis, traz a cólera, anuncia a guerra e corrompe valores.

Cassady não demonstra o menor sentimento pela morte da vítima, não toma seu remédio para náuseas na delegacia e é questionado por Brody sobre a vítima estar correndo na praia, numa alusão a uma violação (estupro).

Características dos mensageiros: Cassady e Pedrão

Mensageiros e Aautos	Ponto de virada	Muda o interesse do herói	Reputação questionada
Cassady	Sim ( <i>O chamado à aventura</i> )	Brody enfrenta o mar	Sim (estupro)
Pedrão	Sim ( <i>O chamado à aventura</i> )	Josué e Isadora vão para o Nordeste	Sim (assassinato)

## 4.5 Representação morfológica das funções arquetípicas: Central do Brasil e Jaws

### 4.5.1 Os arquétipos na Morfologia do Conto

“Os meios pelos quais se reconhece a carência de algo são bem numerosos. A inveja, a miséria (nas formas mais racionalizadas), a audácia ou a força do herói e muitas outras razões podem induzir à procura. O desejo de ter filhos pode também dar origem a um desenvolvimento independente (envia-se o herói à procura de um remédio contra a esterilidade).” (PROPP, 2001, p. 138)

No livro *Morfologia dos contos*, Vladimir Propp lista algumas funções que definem o herói nos contos de fadas, durante a chegada do mensageiro e sua partida. O autor cria uma lista de símbolos que ilustram a morfologia da história. Dessa forma, teremos uma equação para cada jornada nos filmes na fase inicial. Mais à frente, montaremos uma lista de símbolos, de modo a unir os caminhos da história. Nossa equação da narrativa será baseada na situação inicial de nossos heróis. Utilizaremos essas funções como arquétipos, como um fenômeno do inconsciente coletivo a demonstrar similaridade entre as jornadas, como fenômenos e cultura de massa e morfologia similar.

#### **Primeiro ato - Após a situação inicial vêm as seguintes funções para herói:**

1. Um dos membros da família sai de casa (**definição:** afastamento; **designação:**  $\beta$ )
2. A morte dos pais (representa uma forma intensificada de afastamento:  $\beta$  2)
3. Às vezes, são os membros da geração mais nova que se afastam ( $\beta$  3)
4. Impõe-se ao herói uma proibição (**definição:** proibição; **designação:**  $\gamma$ )
5. A proibição é transgredida (**definição:** transgressão; **designação:**  $\delta$ )
6. Alguém se dirige ao herói e lhe pede clemência (**D5**)
7. O antagonista procura obter uma informação - o interrogatório tem por finalidade descobrir o lugar onde se encontram as crianças, às vezes objetos preciosos etc. (**definição:** interrogatório; **designação:**  $\xi$ )
8. O herói deixa a casa. Esta partida representa algo diferente do afastamento temporário. (**definição:** partida; **designação:**  $\uparrow$ )
9. O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque etc. que o prepara para receber um meio ou um auxiliar mágico (**definição:** primeira função do doador; **designação:** **D**)
10. Um ser hostil tenta aniquilar o herói (**D8**)

#### **A partida do herói de casa**

- 1) Emite-se um pedido de socorro seguido do envio do herói. O chamado geralmente parte do czar e é acompanhado de promessas (**B1**)

- 2) O herói é enviado imediatamente. O envio do herói é dado em forma de ordem ou pedido. No primeiro caso é, às vezes, acompanhado de ameaças; no segundo, de promessas; às vezes, de ambos simultaneamente (B2)
- 3) O herói sai de casa. Nestes casos, a iniciativa da saída parte frequentemente do próprio herói e não de um mandante. Os pais lhe dão a bênção. Às vezes, o herói não menciona seus reais objetivos. Pede permissão para passear etc., e na realidade parte para a luta (B3)
- 4) Comunica-se o dano. A mãe conta ao filho o rapto da filha ocorrido antes do nascimento dele, mas não lhe pede ajuda. O filho sai à procura. Mais frequentemente, porém, o relato da desgraça não é feito pelos pais, mas por velhinhas, transeuntes casuais etc. (B4)
- 5) O herói expulso é levado para longe de casa (B5)
- 6) O herói condenado à morte é libertado secretamente (B6). O cozinheiro ou o arqueiro poupa a jovem (ou o menino)

Aqui utilizaremos os arquétipos para descrever as funções dos heróis no momento inicial da trama. Utilizaremos o método do autor Vladimir Propp, utilizado para contos de fadas, para descrever a morfologia de nossas histórias. Após a união dos símbolos, teremos um esquema simples para observar a forma de nosso conto (PROPP, 2001, p. 23).

#### 4.5.2 A morfologia das Histórias: Central do Brasil e Jaws

Mostraremos por meio de um conjunto de símbolos, onde cada um é referente a uma ação dos heróis da história, como eles se comportam dentro do conto. Cada sinal representa um arquétipo de reações. Dessa forma, podemos examinar o conto de forma mais visual.

- Central do Brasil após a situação inicial:  $B + \beta 2 + \beta 3 + \gamma + \delta + D5 + \xi + \uparrow + D + D8$
- Jaws após a situação inicial:  $B + \beta 2 + \beta 3 + \gamma + D5 + \xi + \uparrow$
- Central de Brasil após a saída do herói de sua casa:  $B1 + B2 + B3 + B5$
- Tubarão após a saída do herói de sua casa:  $B2 + B5 + B6$
- Central do Brasil (1998):  $B1 + \beta 2 + \beta 3 + \gamma + \delta + D5 + \xi + \uparrow + D + D8 + B2 + B5 + B6$
- Jaws (1975):  $B1 + \beta 2 + \beta 3 + \gamma + D5 + \xi + \uparrow + B1 + B2 + B3 + B5$

Podemos ver que muito da morfologia formada por esse arquétipo produz certa similaridade entre os contos. As situações iniciais têm funções que se assemelham. Oito das funções são as mesmas entre as jornadas.

#### **4.6 A Jornada da Heroína (O contraditório)**

- Tubarão: Indícios de Vocação TC 00;13;36 a 00;18;12
- Central do Brasil: O mundo comum TC 00;08;58 a 00;12;58

A Estação da Central do Brasil e a cidade de Amity, em Tubarão, são lugares dominados pelo patriarcado. Prefeito Larry, Quint e Pedrão têm autoridade total.

Os populares que abordam Brody na rua representam os comerciantes que querem as praias abertas, mesmo que custe vidas. Já Ellen, a esposa do herói, está sempre cuidando das crianças ou provendo o conforto do herói. Ellen aprende as regras do patriarcado e as usa para manter seus filhos seguros. Porém, Ellen não usa o que aprende contra ninguém, sua jornada resume-se a ser uma boa mãe.

##### **4.6.1 A heroína utiliza o lado masculino no mundo dominado pelos homens para atingir seus objetivos**

- Central do Brasil: Recusa do chamado TC: 00;13;45 a 00;14;56

Isadora não cuida de Josué inicialmente. Para conseguir comprar a televisão, faz o jogo sujo de Pedrão, vendendo Josué. Isadora utiliza as regras do jogo masculino para iniciar sua jornada com Josué. Josué fica durante a noite na estação de trens, sozinho; é observado de forma ameaçadora pelos homens da estação.

##### **4.6.2 A heroína precisa encontrar seu lado feminino**

- Central do Brasil: Encontro com o mentor TC: 00;29;06 a 00;32;00

Diferentemente de Brody, que precisa ser um caçador, masculino e corrupto, Isadora tem que fazer o caminho reverso do herói masculino: ela se aproxima do seu feminino. Aos poucos, vai encontrando seu lado de mãe; quem desperta isso é Irene. O primeiro ponto sem volta aonde Isadora vai é a casa de Yolanda. Isadora vai para resgatar Josué. Irene fica horrorizada com o fato de Isadora deixar Josué com qualquer um (Yolanda).



#### 4.6.3 Reencontrar um homem com coração

- Central do Brasil: Testes, aliados e inimigos TC: 00;43;30 a 01;00;40

Isadora, na sua jornada interna, tenta encontrar alguém que tenha seu lado masculino e feminino equilibrados, como um bom pai. Encontra César, um caminhoneiro de sua idade, que parece ser o homem perfeito para ela. César diz que não bebe álcool e é evangélico. É uma figura patriarcal muito diferente das descritas por Isadora como bêbados e alcoólatras. Ele cuida de todos, dando comida e ajuda para chegarem ao destino. César fica impressionado quando Josué fala sobre mulheres dentro do banheiro. Josué refere-se a César como veado, pelo fato dele ser gentil e não tomar álcool.

#### 4.6.4 As boas mães (Ellen Brody e Irene)

“a situação do triângulo tragicômico da infância: o filho contra o pai pelo amor da mãe. Ao que parece, as mais permanentes disposições da psique humana são aquelas geradas pelo fato de permanecermos, no âmbito do reino animal, a espécie que fica mais tempo junto ao seio materno”. (CAMPBELL, 1949, p. 07)

A casa de Josué no Nordeste e a casa de Brody em Amity representam o porto seguro do matriarcado, onde os filhos mais novos ficam junto à mãe. Ellen Brody e Irene são as referências de boas mães para Xerife Brody e Isadora. Ambas as mães permanecem em casa após os heróis e heroínas saírem para seu novo mundo. Irene, de casa, ajuda nas finanças de Isadora, e Ellen fica em casa cuidando dos filhos Sean e Michael.

A tabela mostra semelhanças entre personagens que representam filhos mais novos nos diversos núcleos familiares. Central do Brasil (1998) e Jaws (1975):

Filhos Mais novos	Sean	Hendrick	Moisés	Josué	Hooper
Junto à boa mãe	Sim (Ellen)	Sim (Polly)	<i>Provação difícil e traumática</i>	<i>Mundo comum</i>	Não
Em perigo	Não	Não	Não	Sim, 5 vezes	Sim, 2 vezes
Em casa	Sim	Não	Sim	Não	Sim (casa de Brody)

#### 4.7 Semelhanças adicionais observadas

- **Michael:** O chamado à aventura TC: 00;06:05 a 00;06;39
- **Isaías:** Provação difícil e traumática. TC: 01;29;02 a 01;37;51

Ambos os filhos mais velhos estão mais expostos ao mundo ou de alguma forma se corrompem ou corrompem algo, quebram as cercas, extrapolam o limite. Michael envolve-se num ataque do tubarão; Isaías trabalha como o pai na construção civil, está na rua, exposto, trabalhando, distante de casa. Os irmãos mais velhos parecem estar fazendo o movimento de distanciamento da mãe, ou de algo que represente o matriarcado.

Josué dizia que seu pai sabia fazer móveis, cadeiras, portas e mesas. Ao chegar no Nordeste descobrimos que Isaías é um marceneiro como o pai. Ele está a consertar telhados na vila quando Isadora chega com Josué, e trata Josué como um filho. Como um bom pai, brinca com a criança.

##### 4.7.1 Mundo Comum vs Novo Mundo

“Our first sexual impulses toward our mothers, and our first impulses of hatred and violence toward our fathers” (FREUD, 2010, p. 212)

Durante sua mudança geográfica para o novo mundo do herói, há uma mudança de autoridade nos respectivos mundos, podendo eles serem patriarcais ou matriarcais. Paralelamente temos como o personagem está em sua transformação, se continua egoísta em seu (want) ou já está fazendo o que precisa ser feito (need).

A próxima tabela demonstra uma comparação entre os *Mundos Comuns* dos heróis e os novos mundos aonde chegam após *O Chamado à Aventura*. Para Isadora, o mundo comum é o Rio de Janeiro (Central do Brasil), seu novo mundo é o Nordeste. Já Josué tem como função o retorno ao seu mundo comum: sair do Rio de Janeiro, voltar pra casa do pai. Brody e Hooper, em *Jaws*, têm como *Mundo Comum* a cidade de Amity, e como novo mundo o mar. Mesmo Brody sendo de Nova Iorque, sua casa e sua família em Amity representam um mundo confortável para ele.

Want Vs Need	Mundo Comum	Novo Mundo	Patriarcal	Matriarcal
Brody (want)	X			X
Brody (need)		X	X	
Isadora (want)	X		X	
Isadora (need)		X		X
Josué (want)	X			X
Josué (need)		X	X	

#### 4.7.2 Sobre os três irmãos

- Tubarão: *Caminho de Volta/Elixir* TC: 01;42;40 a 02;02;34
- Central do Brasil: *Provação Difícil e traumática* TC: 01;29;02 a 01;37;51

Os núcleos familiares para Josué, Brody e Isadora mudam, dependendo de onde estão na trama. O núcleo familiar presente com três irmãos se repete se considerarmos que os aliados como Quint, Hooper e Cézar também formam núcleos familiares provisórios.

**Segue tabela para os núcleos familiares e como a figuras dos três irmãos aparecem**

	Núcleo 1	Núcleo 2	Núcleo 3	Núcleo 4
<b>Jaws (1975)</b>	Eleen, Sean, Michael, Brody	Polly, Hendrick, Brody, Larry	Hooper, Brody Larry	X
<b>Central do Brasil (1998)</b>	Irene e Isadora	Irene, Josué e Isadora	Josué, Cézar e Isadora	Josué, Moisés, Isaías e Isadora

Brody e Isadora, ambos os heróis, têm seus núcleos familiares ao final da jornada com o patriarca assumindo o controle da família. Isaías fica com Josué e Brody volta a ser a figura do xerife após a morte de Quint.

#### 4.7.3 Os filhos mais novos próximos à mãe

- **Hendrick:** *O Chamado à Aventura* TC: 00;07;20 a 09;45;00
- **Sean:** *O Chamado à Aventura* TC: 00;06;07 a 00;07;20
- **Moisés:** *Provação Difícil e Traumática* TC: 01;29;02 a 01;37;51
- **Josué:** *Testes Aliados e Inimigos* TC: 00;43;30 a 01;00;40
- **Hooper:** *Provações, Testes, Aliados e Inimigos* TC: 01;18;40 a 01;26;15

Todos os personagens que representam filhos mais novos aparecem de forma infantilizada e perto de suas mães, dentro de casa e/ou em segurança. Nenhum tem autoridade sobre outros personagens. Josué é a exceção, mesmo cuidado por Irene, se expõe aos perigos do mundo por sua mãe ter morrido.

**Sean**, em *Jaws*, sempre aparece junto a Ellen, em casa, no balanço, na praia. Em todos os ataques está em terra, diferente de Michael, que esteve envolvido diretamente no segundo ataque e quebra as cercas.

**Moisés**, diferentemente de Isaías (irmão mais velho), estava em casa quando da chegada de Isadora e Josué. Moisés vem pelo corredor junto a uma imagem feminina num quadro. Isaías, em *Central do Brasil*, assim como Michael, em *Jaws*, estava na rua. Isaías com ferramentas na mão, trabalhando nos telhados. Moisés, em sua casa, recusa-se a abrir a carta guardada do seu pai. Moisés, em *Central do Brasil*, assim como Sean, em *Jaws*, é um irmão mais novo e aparece ao lado de figuras femininas, protegido.

**Matt Hooper** é sempre intransigente em suas posições. Ele discute com o prefeito Larry, em terra, e com Quint, no barco. Hooper não se envolve em nenhum ataque do tubarão enquanto está em terra. Mesmo dentro do barco, Hooper passa muito tempo pilotando, longe da ação direta. Mesmo entrando na água, Hooper está protegido por gaiolas e ferro.

**Hendrick** chora pela morte de Chrissie, moça (boa mãe). Hendrick é ajudado por Polly, que se preocupa com sua aparência na delegacia ao tomar o remédio. Hendrick não tem autoridade sobre ninguém: Brody, Larry e Polly têm autoridade sobre ele.

## **Capítulo 5 - Conclusão**

As semelhanças entre os filmes *Jaws* (1975) e *Central do Brasil* (1998) aparecem de forma morfológica nas histórias. Aparecem na forma como os heróis e heroínas reagem à adversidade, na forma como a família tradicional ocidental é colocada, nos elementos dos três irmãos que disputam a atenção da mãe, na diferença entre mundos patriarcais e matriarcais. O assunto família, pais e mães como autoridades desejáveis, guiam os heróis entre os mundos. Ambos os filmes têm heróis desesperados por atingirem um ponto onde serão considerados aceitos por um grupo social, e que precisam se afastar ou aproximar de uma figura feminina. Os heróis passam por dilemas morais de corrupção de valores, de corpos, famílias, barreiras transgredidas, simbolicamente colocadas na história, nos personagens e nos objetos, como cercas e grades que separam os mundos dos heróis.

### **5.1 Representação paterna na Disney: *Steamboat Willie* (1928) e *The Plowboy* (1929)**

Os curtas metragens lançados por Walt Disney na década de 20, *Steamboat Willie* (1928) e *The Plowboy* (1929), com o rato Mickey Mouse, já possuíam características semelhantes aos nossos filmes analisado. Inicialmente, em *Steamboat Willie* (1928), Mickey aparece em um barco. O rato de calças curtas conduz a embarcação. Logo vemos a chegada do capitão, que o retira da cabine de comando. Mickey é colocado pra fora, como uma criança que não sabe trabalhar (62). O rato entra em confronto com a figura do comandante (o patriarca), assim como Hooper, Josué ou Brody têm problemas de relacionamento com a figura paterna de Quint e César. O rato Mickey é o subordinado no barco, não tem autoridade, como um filho mais novo (63).

Os dois mundos em *Steamboat Willie*, mar e da terra, assim como em *Jaws* e *Central do Brasil*, representam a aproximação ou distanciamento de uma figura feminina. A namorada de Mickey, assim como Ellen e Irene, fica no antigo mundo em terra (ao lado da cozinha) (64).

Mickey dança, bate nas panelas ao som da música que sua namorada faz. Mickey parece não ser um bom trabalhador (patriarca), faz uma bagunça gigantesca, até ser mais uma vez interrompido pelo capitão do barco (65). Mickey, após ser punido pelo capitão, termina a história descascando batatas no porão do navio (66).

Walt Disney, em seu filme seguinte, *The Plowboy* (1929), coloca o personagem de Mickey como um trabalhador rural. Mickey trabalha duro arando a terra e cuidando dos animais, parece alguém mais responsável pelo seu trabalho que no filme anterior. Evolui do

primeiro para o segundo filme, passa a ser um patriarca, tem sua terra, sua namorada, ninguém exerce autoridade sobre ele (67).



Mickey sai do comando TC: 00;01;09 (62)



Mickey sem autoridade TC: 00;02;50 (63)



Namorada em casa TC: 00;02;50 (64)



Mickey bate nas panelas TC: 00;05;02 (65)



Mickey e as batatas TC: 00;05;02 (66)



Mickey trabalha TC: 00;05;02 (67)

A figura do patriarca é presente em diversos filmes da Nova Hollywood e na Disney: Star Wars (1977), Aladdin (1992), Nemo (2002), The Lion King (1994), Hook (1991). Esses filmes aparecem com as figuras dos bons pais distantes e a reconstrução do núcleo familiar aparece como o desafio primordial para nossos heróis e heroínas. As distâncias entre os heróis da Disney e suas casas no mundo natural também aparecem como elementos que unem as histórias. A figura da criança desamparada, sozinha, longe de casa, colocando o público infantil longe de seus pais, aparece como algo assustador para o herói. Todos procuram uma ligação com suas casas originais, procuram se achar e têm uma figura paterna distante. Em The Lion King (1994), um filme que fala sobre Simba, que, questionando sua identidade, abdica de ser Rei, a estrutura familiar desestabilizada é colocada como consequência da desarmonia do herói. A Disney, com sua estrutura paternal, construiu diversos filmes baseados em núcleos familiares, que falam a respeito do que é ser um homem e do que é ser um garoto. Elementos do processo arquetípico de se tornar adulto em meio às dificuldades familiares estão presentes neles. Como aprender a ter compaixão, cuidar da família, evoluir, tornar-se bravo como um caçador ou um lenhador são características desses filmes.

A figura da mulher, em casa, cuidando dos filhos, em sua jornada para ser mãe, com o herói masculino longe de casa, também aparece como elemento em comum. No filme Snow White and the Seven Dwarfs (1937), dos Irmãos Grimm, versão feita na Disney, adaptada dos livros, cada anão teria uma função dentro dos afazeres domésticos. A figura masculina sendo adestrada para deixar de ser um selvagem em contato com uma mulher é

colocada no filme. O mundo dos homens desorganizado e confuso é colocado como um dos pontos principais de muitos filmes contemporâneos. Samuel A. Holland, em seu livro, diz o seguinte:

“Here, Too, Theme of man versus nature, a theme hinted at in Snow White in her Flight from the woodman into a forest, is recapitulated. This is a characteristic of the Romantic vision of Disney films. Man is embedded in nature, but nature is violent and dangerous. (HOLLAND, 2001, p. 181)

O herói pode vir a combater uma figura paterna, precisar da aprovação dessa figura paterna, ou de alguma forma precisa se reconectar a esse pai. A relação conflituosa deve ser refeita. Esse pai pode ser alguém com autoridade sobre o herói ou com algum tipo de poder significativo sobre o personagem. Essa figura de pai simbólico para o herói é um conceito que age diretamente sobre o herói. Esse reequilíbrio do patriarcado está altamente ligado ao herói. A figura do irmão disputa a aprovação e compete com o herói pela aprovação do pai. O pai representa o poder, a última barreira de autoridade sobre o herói. Se o herói consegue vencer seu pai, consegue ele se tornar o pai e dono do poder.

Édipo muitas vezes aparece como peça dentro das famílias dos heróis. O sentimento de ter a mãe como exemplo de feminilidade e o pai como alguém a qual se combater coloca a história dos filmes analisados numa estrutura patriarcal. O autor Frank P. Tomasulo, em seu texto intitulado *The Oedipal Trajectory of Classical Hollywood Cinema*, diz que se trata de um princípio quase universal de Hollywood o complexo de Édipo e o sistema patriarcal. O autor diz:

“man's desire to represent to himself the workings of his own psyche, Classical narratives move ineluctably towards restoring the patriarchal status quo” (TOMASULO, 1996, p. 79)

Histórias onde os homens são um trabalho construído na psique deles mesmo. A construção de narrativas lineares baseada nos mitos com personagem masculino como o patriarca da família. O autor coloca essa reestruturação da família patriarcal ao longo da jornada como um dos principais símbolos do cinema americano para toda a família.

Tramas familiares como enredo muitas vezes são filmes que não necessariamente terminam com um felizes para sempre, e colocam a família como fonte geradora de problemas. A figura do pai forte, da mãe protetora, os valores sociais como fonte para alimentar a intriga.

Em *The Godfather* (1972), de Francis Ford Coppola, Don Vito Corleone, vivido por Marlon Brando, recebe sua massagista em seu escritório, sinalizando que o lugar certo para cavalheiros é no ambiente de trabalho. “*The mens place in the workplace, not in the home*” (HOLLAND, 2001, p. 181).

Esse tipo de trama saudável para toda a família aparece como uma solução para que todos possam apreciar o filme, para que o cinema seja um veículo de comunicação da

massa.

A colocação de assuntos familiares comuns no cinema para a grande massa consumidora contribui para a aceitação pelo público das histórias contadas, faz com que o filme possa ser apreciado por toda a família tradicional patriarcal. Homens como trabalhadores e mulheres como acompanhantes domésticas, dando apoio necessário fora do trabalho. A falta de diversidade dentro da família apresentada é um fator relevante e característico nas famílias do cinema de Hollywood até o fim do século 20.

Os dois filmes, *Central do Brasil* (1998) e *Jaws* (1975), apresentam em sua morfologia elementos que mostram como parte do cinema produzido nos EUA possui influência no cinema Brasileiro. Os elementos encontrados nos filmes referentes à Jornada do Herói de Joseph Campbell, as construções familiares e arquetípicas dos personagens, demonstram heróis e heroínas vivendo dilemas semelhantes em seus mundos.

“os primitivos têm as mesmas reações do animal selvagem. Mas o homem "civilizado" reage a idéia as novas da mesma maneira, erguendo barreiras psicológicas que o protegem do choque trazido pela inovação. (JUNG, 1964, p. 27)

## **Bibliografia\Filmografia**

Agência Nacional de Cinema [ANCINE]. (2017). <http://oca.ancine.gov.br/cinema>. Acedido a 27 de junho, 2017 de ANCINE em <http://oca.ancine.gov.br/cinema>.

Arraes, G. (Producer), & Lima, M. (Director). (2008). *Meu nome não é Johnny*. [124 min]. Globo Filmes.

Arraes, G. (Writer), & Furtado, J. (Director). (2004). *Meu tio matou um cara*. [87 min]. Casa de Cinema de Porto Alegre.

Babenco, H. (Writer), & Babenco, H. (Director). (1997). *Carandiru*. [145 min]. Globo Filmes.

Barreto, L. (Producer), & Barreto, F. (Director). (1994). *O quatrilho*. [92 min]. Luiz Carlos Barreto Produções Cinematográficas.

Barrie, J. M. (Writer), & Spielberg, S. (Director). (1991). *Hook*. [142 min]. Amblin Entertainment, TriStar Pictures.

Bernstein, M. (Writer), & Salles, W. (Director). (1998). *Central do Brasil*. [113 min]. Riofilme/VideoFilmes.

Bona, R. (2007). *A semiótica do cinema: o signo paterno no filme Central do Brasil, Teoria e Metodologia de Comunicação*. Acedido a 20 de junho de 2017 em <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2007/resumos/R0005-1.pdf>

Broyles, W. (Writer), & Zemeckis, R. (Director). (2000). *Castaway*. [124 min]. Universal Pictures.

Brown, D. (Producer), & Spielberg, S. (Director). (1975). *Jaws*. [124 min]. Universal Pictures.



Cameron, J. (Writer), & Cameron, J. (Director). (1997). *Titanic*. [194 min]. Twentieth Century Fox Film Corporation.

Campbell, J. (1949). *O herói das mil faces*. New Jersey: Princeton University Press.

Carneiro, M. (Writer), & Diegues, C. (Director). (2003). *Deus é brasileiro*. [110 min]. Columbia TriStar Filmes do Brasil, Globo Filmes.

Castro, B. (Producer), & Padilha, J. (Director). (2007). *Tropa de elite*. [115 min]. Zazen Produções, Posto 9, Feijão Filmes.

Cinemateca Portuguesa [CP]. (2007) *Jaws*. Lisboa. Arquivo da Cinemateca Portuguesa [CP], Pasta 103. pp. 247-248.

Clement, R. (Writer), & Clement, R. (Director). (1992) *Aladdin*. [90 min]. Walt Disney Pictures.

Disney, W. (Writer), & Disney, W. (Director). (1928) *Steamboat willie*. [8 min]. Walt Disney Productions

Disney, W. (Writer), & Disney, W. (Director). (1929) *The plowboy*. [6 min]. Walt Disney.

Falcão, A. (Screenplay), & Arraes, G. (Director). (1999). *Auto da compadecida*. [104min]. Globo Filmes.

Franz, M. L. V. (1974). *A sombra e o mal nos contos de fada*. São Paulo: Paulus.

Freud, S. (2010). *The interpretation of dreams*. Basic Books. Translated from the German and edited by James Strachey (Original publicado em 1911)

Furtado, J. (Screenplay), & Furtado, J. (Director). (2003). *O homem que copiava*. [124 min]. Globo Filmes, Casa de Cinema de Porto Alegre.

Gale, B. (Writer), & Zemeckis, R. (Director). (1985). *Back to the future*. [116 min]. Universal Pictures.

Goulart, N. (Producer), & Furtado, J. (Director) (2002). *Houve uma vez dois verões*. [75 min]. Casa de Cinema de Porto Alegre.

Grimm, J.\Grimm, W. (Writer), & Cottrell, W. (Director). *Snow white and the seven dwarfs*. (1937) [83 min]. Walt Disney Productions.

Hauge, M., & Vogler, C. The hero's 2 journeys. (2015, Junho). The Outer Journey: Tabela e Gráfico. <https://vid.me/5uor/michael-Hauge-chris-vogler-the-hero-s-2-journeys>

Hauge, M. (2017). *Plot*. <http://www.storymastery.com/>

Holland, S. A., & Trice, A. D. (2001). *Heroes, Antiheroes and Dolts: Portrayals of Masculinity in American Popular Cinema*. EUA, Holand: Mac Farland & Co.

Huntley, C. (2007). Dramatica the next chapter in story development. [http://dramatica.com/resources/assets/Dramatica\\_paradigms-0707.pdf](http://dramatica.com/resources/assets/Dramatica_paradigms-0707.pdf)

Hutzler, L. (2006). *Character map*. EUA: Emotional Tool Box.

- Jung, C. G. (2000) *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis, RJ: Vozes. (Original publicado em 1936)
- Jung, C. G., Franz, M.-L. V., Henderson, J. L., Jacobi, J., Jaffé, Aniela. (s/d). *O homem e seus símbolos*. (5ª. ed.) Nova Fronteira (Original publicado em 1964)
- Kasdan, L. (Screenplay), & Spielberg, S. (Director). (1981). *Raiders of lost ark*. [115 min]. Paramount Pictures, Lucasfilm.
- Langley, N. (Writer), & Fleming, V. (Director). (1939) *The wizard of oz*. [102 min]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- Lins, P. (Screenplay), & Meirelles, F. (Director). (2002). *Cidade de Deus*. [130 min]. O2 Filmes, VideoFilmes, Globo Filmes.
- Lucas, G. (Writer), & Lucas, G. (Director). (1977). *Star wars*. [121 min]. Lucasfilm, Twentieth Century Fox Film.
- Mackee, R. (1997). *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Ney York: Harper Collins Publishers.
- Marçal, A. (Screenplay), & Brant, B. (Director). (2001). *O invasor (The trespasser)*. [97 min]. Drama Filmes.
- Mascarelo, F. (2006). *A história do cinema mundial, dados Internacionais de catalogação na publicação (CIP)(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)*. Campinas, SP: Papyrus. (Coleção Campo Imagético)
- McCausland, J. (Writer), & Miller, G. (Director). (1979). *Mad Max*. [88 min]. MGM Studios.
- Mecchi, I. (Screenplay), & Allers, R. (Director). (1994). *The lion king*. [88 min]. Walt Disney Pictures.
- Moises, J. Á. (2003) *A new Policy for brazilian cinema*. Londres: I. B Tauris.
- Montovani, B. (Writer), & Padilha, J. (Director). (2010). *Tropa de elite 2: o inimigo agora é outro*. [115 min]. Zazen Produções, Posto 9, Feijão Filmes.
- Moraes, Fernando (Producer), & Fontes, G. (Director). (1996). *Chatô: o rei do Brasil*. [102 min].
- Murdock, Maureen. (2016) *The Heroíne Journey*. In: *Encyclopedia of Psychology and Religion*. Edited by David A. Leeming.
- Penner, E. (Writer), & Geronimi, C. (Director). (1959). *Sleeping beauty*. [75 min]. Walt Disney.
- Pinheiro, M. (Producer), & Caldas, P. (Director). (1997). *Baile Perfumado*. [93 min].
- Propp, V. I. (2001). *Morfologia do Conto Maravilhoso*. São Petersburgo, Russia: Copy Market.com.
- Rodat, R. (Screenplay), & Spielberg, S. (Director). (1998). *Saving private Ryan*. [169 min]. DreamWorks, Paramount Pictures.
- Schlesinger, T. (2016, Junho). *The Heroíne's Journey*. Comunicação apresentada no Munich Film Festival, Munich. <https://vimeo.com/180763022/3e30d5c4e7>

Stanton, A. (Screenplay), & Stanton, A. (Director). (2002). *Finding Nemo*. [100 min]. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Tomasulo, F. P. (1996). The Oedipal Trajectory of Classical Hollywood Cinema. In: Braendlin, Bonnie. *Authority and transgression in literature and film. Selected papers on Literature & Film*. University Press of Florida.

Torres, M. (Producer), & Camurati, C. (Director). (1995). *Carlota Joaquina, princesa do Brasil*. [100 min]. Copacabana Filmes e Produções.

TRAHAIR, R. C. S. (1974). A psychological study of the modern hero. *Australian and New Zealand journal of psychiatry*, p. 155.

Vogler, C. (2006). *A jornada do escritor* (2ª ed.) Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Woolverton, L. (Animation screenplay), & Trousdale, G. (Director). (1991). *Beauty and the Beast*. [84 min]. Walt Disney Pictures.

#### Agradecimentos:

Quero agradecer ao meu orientador e professor Dr Paulo Viveiros que me ajudou ao longo dos últimos meses no desenvolvimento deste projeto; ao professor Dr. Gonçalo Galvão Teles que me ensinou com toda a sua dedicação ao longo dos últimos anos em suas aulas de escrita; obrigado à minha mãe, que sempre me apoiou em tudo na vida. A todos vocês, meu muito obrigado.